

NES - SUPER NINTENDO - GAME BOY - ETC.

10 F
PRIX DE LANCEMENT

BANZZAI

BANZZAI N°1
MAI - JUIN
92

Le magazine console des samourais

SUPER NINTENDO

Super Soccer
Super Mario World
Super R-Type
Super Tennis
F-Zero

GAME BOY

Choplifter 2
Double Dragon 2
Kick Off
Snoopy
Dragon's Lair...

NES

Rainbow Island
Blaster Master
Double Dragon 2
Snake's Revenge
The Newzealand story...

POSTER GEANT

20 000 PIN'S
A GAGNER !



PLANS
SUPER MARIO
ET RAINBOW
ISLAND

MARIO est ravi !
La SUPER NINTENDO
est arrivée

EXCLUSIF !
LE CD-Rom NINTENDO

BANZZAI N°1 MAI 92 - 10 FRS
SUISSE 3 FS - BELGIQUE 73 FB
CANADA 2,50 \$C

M4485 - 1 - 10,00 F - RD

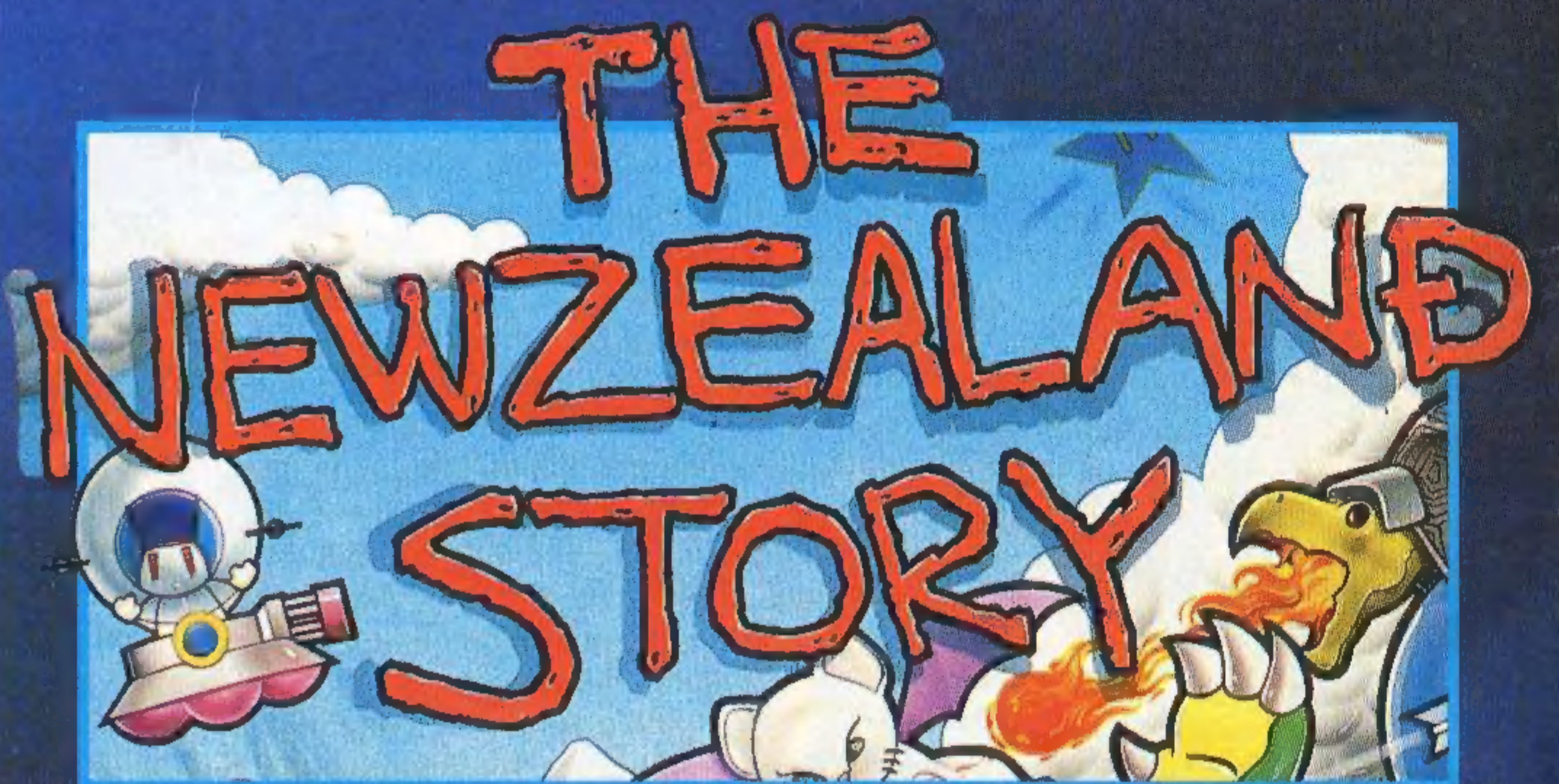
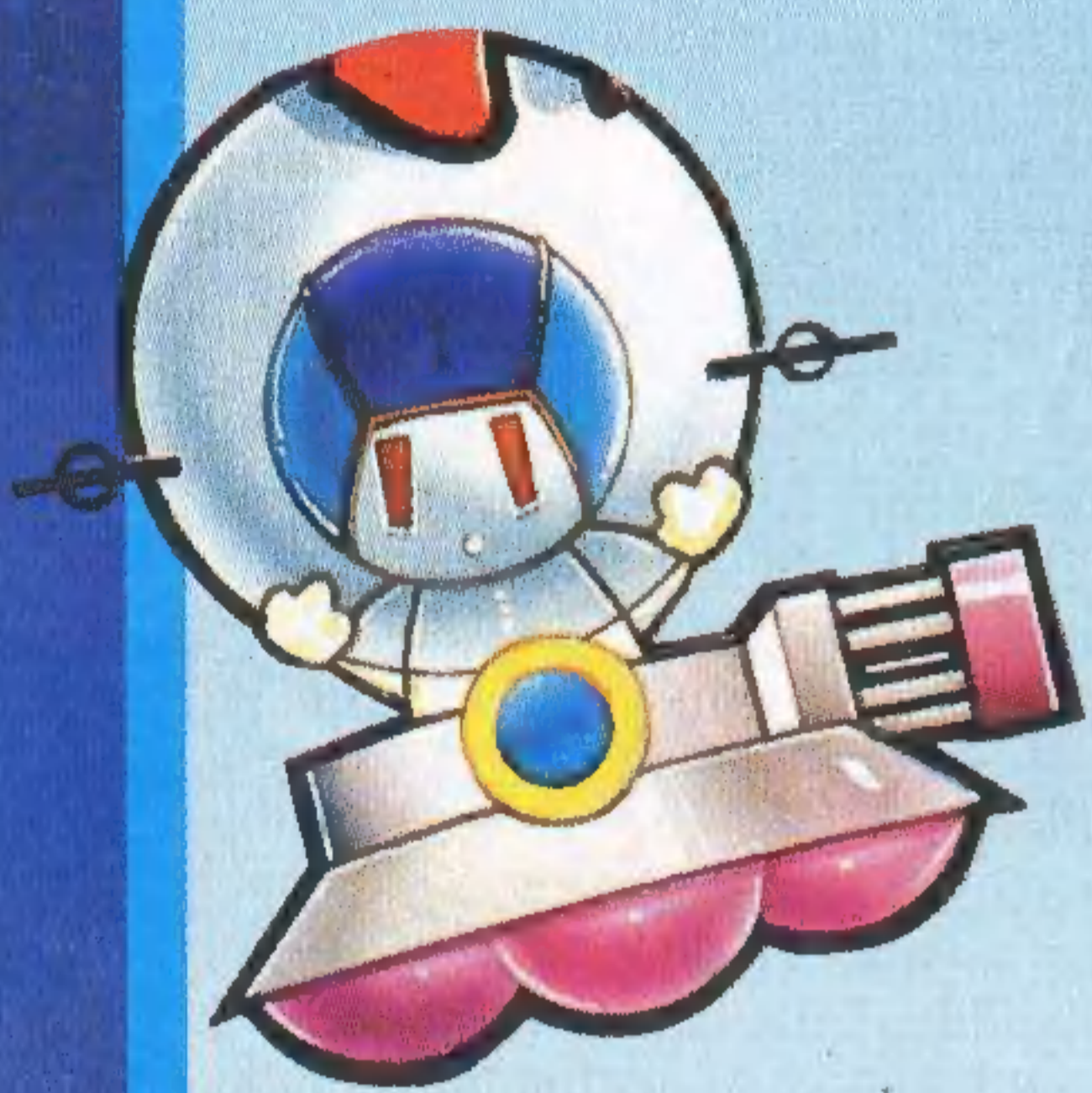

A GAGNER !

UNE SUPER NINTENDO,
UNE GAME BOY ET DE NOMBREUX
ACCESSOIRES POUR TA CONSOLE



**CHIP'N
DALE :**
Disney
parade !

**VOUS Y AVEZ JOUÉ ?
RETROUVEZ-LES SUR VOTRE**



Est-ce que tu as assez de courage pour vaincre
BRUTAL WALLY WALRUS ET SECOURIR LES AMIS DE
TIKI AVANT QU'ILS NE FINISSENT EN PÂTE DE KIWIS ?
DANS CE JEU ANIME ET VRAIMENT AMUSANT,
TU RENCONTRERAS LES PARTISANS DE WALLY SUR
L'ÎLE DE NOUVELLE ZÉLANDE.



LES MEILLEURS JEUX POUR VOTRE

BANDAI 3 RUE DE L'INDUSTRIE, Z.I. LES

QUE EN ARCADE. RETOUR EN CONSOLE NINTENDO.



BUB ET BOB, LES HEROS DE BUBBLE BOBBLE SONT DE RETOUR! CETTE FOIS, ILS DOIVENT BRAVER LES PERILS DES 7 ILES AUX MILLES COULEURS. UNE MYRIADE DE CREATURES COMPTENT D'ENTRAVER TA PROGRESSION A CHAQUE NIVEAU. UN GUARDIAN T'ATTEND AUSSI A LA FIN DE CHAQUE NIVEAU POUR TESTER TES CAPACITES.



Original
Nintendo
of
Quality

TM

Atari

CONSOLE NINTENDO & GAMEBOY

PLUCHES, 95310 SAINT OUEN L'AUMONE.

TAITO

EDITO

BANZZAI
19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS
Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60
Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

REDACTION :
Rédacteur en Chef : Frank Ladoire
Rédacteurs : J. Philippe Alba, Didier Latil, Stéphane Lavoisard, Lionel Vilner, Christian Roux, David Taborda, Betty Franchi

REDACTEURS GRAPHISTES :
Maquette, création artistique : Marie Priester, Séverine Dreux-Besnard, Jacques Abiven
Infographie vidéo : Godefroy Luong
Scanner / Flashage : Jean Minthe, François Royere

PUBLICITE :
Directeur : Antoine Harmel

FABRICATION :
Chef de Fabrication : Jacques Gouffé
Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc

DIFFUSION, VENTES :
Responsable : Olivier Lepotevin
-TE 73- Tél : (1) 45 22 38 60
Correspondance Abonnements : 36 rue de Picpus - 75012 PARIS
Tél : 43 42 00 60

PROMOTION :
Responsable : Véronique Gardy
Club Génération 4 : Jérôme Forneris

TELEMATIQUE :
Jacques Caron, Christopher Ravenscroft

COMPTABILITE :
Chef Comptable : Isabelle Clochette assistée de Charles Convalot, Paulette My, Claudine Varin, Janick Brohan

DIRECTION EDITORIALE :
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudocelli
Directeur Délégué : Patrick André
Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard

Banzzai est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

Commission paritaire en cours - Dépôt légal 2^{ème} trimestre 1992.
Imprimerie de Massy - Jean Didier

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayant-cause, est illicite" (alinéa 1^{er} de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

- L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés.
- La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.

Nes Super Mario Bros est une marque déposée de Nintendo Co. Ltd
Nintendo, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co. Ltd.
Couverture : visuel extrait de la jaquette du jeu Super Mario World TM © Nintendo
visuel extrait de la jaquette du jeu Chip'n Dale © Disney.

La sortie anticipée de la Super Nintendo sur le marché français, la spécialisation accrue de Génération 4 dans le domaine du jeu micro après l'arrivée de sa disquette régulière, l'explosion certaine des consoles à la rentrée 92, la prolifération même de différentes marques de consoles, l'approche des vacances et de la meilleure disponibilité des lecteurs la Foire de Paris et son énor-

me village "jeux vidéo", sont autant d'évènements qui ont conduit, ce printemps, à la naissance de Banzzai.

Nous vous proposons un questionnaire qui devrait nous aider à améliorer sa formule, même si, d'ores et déjà nous souhaitons développer la rubrique "plans" et améliorer la maquette. De la même façon que les "Gen d'or", certains jeux de haut

niveau obtiendront des "Banzzai d'or". N'hésitez pas à nous envoyer des propositions de dessin pour les illustrer.

Nous attendons également vos propositions dans le domaine des trucs et astuces. Le monde des consoles ne se limitant pas aux seules consoles Nintendo, naquit aussi Super-sonic, le magazine des consoles Sega, le jumeau du premier. Si l'idée de lancer

deux magazines qui se ressemblent sur des sujets très voisins au même instant peut paraître séduisante (l'évènement est unique dans l'histoire de la presse), il s'avère que dans la pratique la chose est épuisante.

Nous n'aurons pas trop de 2 mois pour préparer les suivants et passer mensuels à la rentrée.

Godefroy Giudicelli

SOMMAIRE

- | | | | |
|-------------|--|-------------|--|
| 4 : | • Edito | 19 : | • Concours Pin's |
| | • Sommaire | | • Enquête lecteurs |
| | • Ours | | |
| | • Index | | |
| 6 : | • Présentation de la Super Nintendo News | 20 : | • Tests Nintendo |
| 7 : | • Tests Super Nintendo | 25 : | • Rainbow Island le guide première partie |
| 8 : | • Le CD-Rom Nintendo | 26 : | • Tests Game Boy |
| 9 : | News | 28 : | • Concours "Top Score" |
| 10 : | • Super Mario World | 30 : | • Courriers des lecteurs |
| | | | • Trucs et Astuces |
| 16 : | • Le poster et la dédicace de Jean-Pierre Papin | | |

INDEX

DES

ANNONCEURS

OCEAN P. 2-3 ; 32
KONAMI P. 5
OXYGEN P. 8
GAMES P. 9
LUDIGAMES P. 12-13
SUPERLOUSTIC P. 15
DIGITAL ACCES P. 27
GENERATION 4 P. 29
ELITE P. 31

Adven. of Lolo 2 P. 23
Chip'n Dale P. 21
Blaster Master P. 21
Blow Out P. 22
Captain Planet P. 23
Double Dragon 3 P. 22
Godzilla P. 24
Jackie Chan's P. 23
Kick Off P. 24
Newzealand Story P. 20
Rainbows Island P. 24
Snake's Revenge P. 20
Blades Of Steel P. 26

Choplifter 2 P. 29
Double Dragon 2 P. 26
Dragon's Lair P. 28
Q-Bert P. 26
Snoopy's P. 28
Super Kick Off P. 28

INDEX

DES

TESTS

F-Zero P. 7
Super Soccer P. 14
Super Mario World P. 10
Super R-Type P. 14
Super Tennis P. 7

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES II

THE

ARCADE GAME

TM

De nouvelles aventures avec les Turtles

April O'Neil a de nouveau été enlevée par l'horrible Shredder et des Foot Soldiers. Les Tortues entament la poursuite. L'aventure fait rage dans huit secteurs de Manhattan riches en action.

Teenage Mutant Hero Turtles II: voici la passion des jeux KONAMI.

KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Top Gun - The Second Mission, Roller Games et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

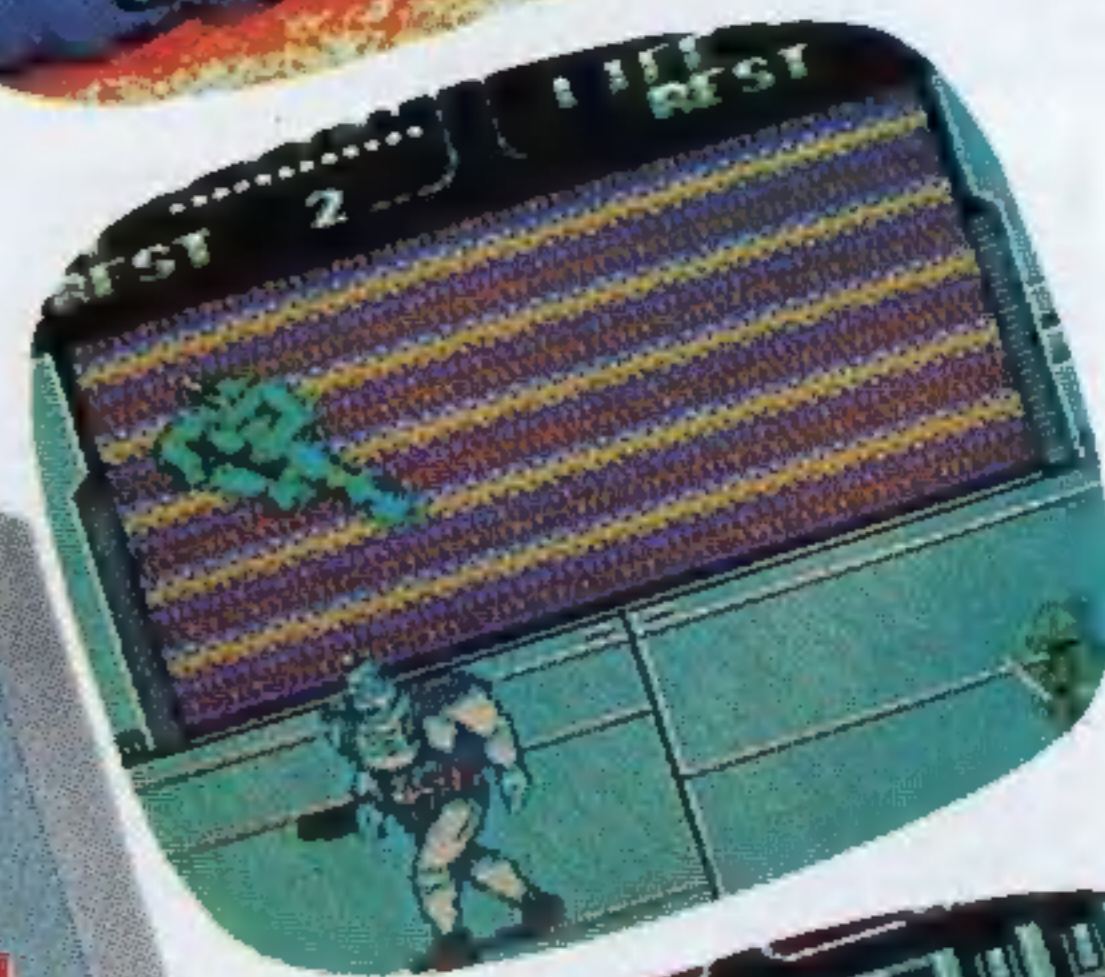
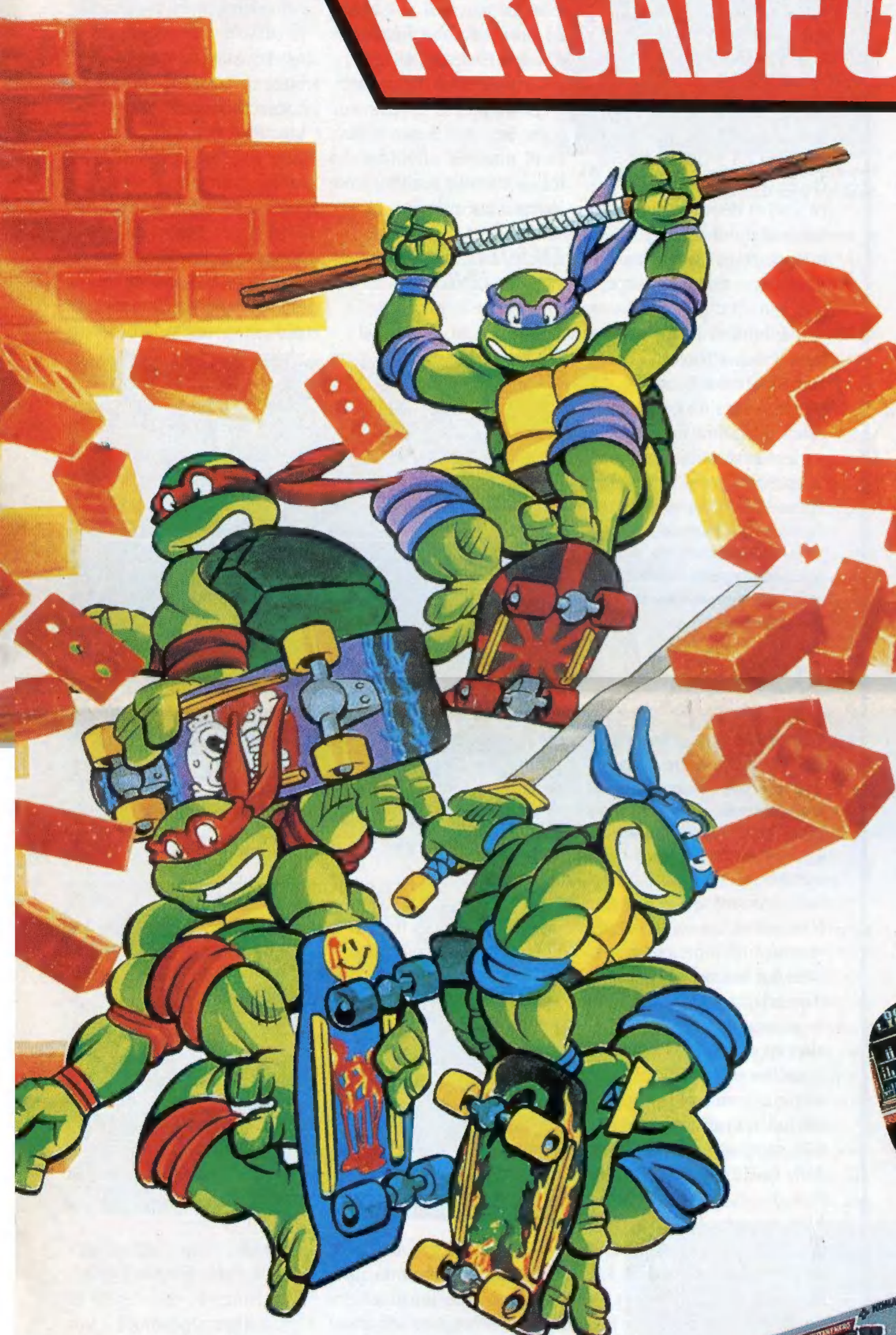
KONAMI

La passion des jeux

PALCOM
SOFTWARE



Exclusivement pour Console Nintendo (NES)



SUPER NINTENDO

CHAUD DEVANT

Toujours de chez Elite est également prévu Dragon's Lair pour ta Super Nintendo. Encore une fois, il s'agit d'une adaptation d'un très ancien jeu de café ayant fait un tabac en son temps. Le but du jeu est simple, allez je te laisse deviner, il faut délivrer une... princesse ! Exactement tout comme dans... une bonne centaine de jeu sur console, il faut le dire ! Mais passons, tu enfiles donc une nouvelle fois ton habit de lumière, pour te retrouver dans la peau de Dirk, et part en croisade contre l'adversité. Pour retrouver ta dulcinée, nul besoin de traverser de nombreux pays et de silloner la terre par monts et vallées, toute l'action se déroule dans un chateau d'aspect glacial, le refuge du magicien Mordroc. A peine seras-tu rendu aux abords du chateau que tes problèmes commenceront et si tu parviens à passer sans



encombre les premiers obstacles, tu sera vite de nouveau confronté à toutes sortes d'ennemis comme un dragon ou des démons tout droit sortis des profondeurs du néant. Le jeu s'annonce superbe avec des décors qui te plongeront d'emblée dans l'ambiance lugubre du domaine de Mordroc. Mais pour cela, tu devras encore attendre jusqu'au mois d'août.

LORICIEL AUSSI

Société française très prolifique sur console, Loricel développe également sur Super Nintendo. Trois projets sont annoncés, Best Championship International Karate, un remake du célèbre Panza Kick Boxing, un jeu de tennis et Jim Power, un jeu de tableau. Pour le premier de la liste, le résultat devrait être excellent au regard des capacités de la Super Nintendo dans le domaine



de l'animation. A noter que tous ces titres sont attendus pour la fin d'année.

LE LANCEMENT DE LA SUPER NINTENDO

Leader incontesté du marché des consoles 8 bits avec la Nes (près de 33 millions de machines vendues aux Etats-Unis à ce jour) et des cartouches avec Super Mario Bros (plus de 20 millions d'exemplaires), le géant nippon Nintendo nous propose maintenant d'accéder à une nouvelle dimension ludique avec la Super Nintendo, toute nouvelle console 16 bits. Même si Sega (le grand rival) avec sa Megadrive fut le premier sur le marché 16 bits, Nintendo compte bien, après la Nes et la Game Boy (énorme succès également), réussir la passe de trois et imposer sa Super Nintendo comme l'ultime machine de jeu que tous les kids rêvent de posséder.

UN PEU DE TECHNIQUE...

Les caractéristiques techniques sont d'ailleurs impressionnantes avec des co-processeurs dédiés (au nombre de cinq) très performants dans le domaine du graphisme, du son et de l'animation. Sur le dernier point, il faut préciser que la Super Nintendo est la seule console du marché à offrir des possibilités telles que le zoom ou la rotation d'un écran graphique. Quoi ! ? Tu es amateur de chiffres ? Ok, alors apprend que la résolution graphique peut atteindre 512 x 448, que le nombre de couleurs affichables simultanément est de 256 parmi une palette de 32 768, que 128 sprites peuvent être gérés simultanément ou bien encore les capacités sonores, 8 voies en stéréo (pas de sortie stéréo cependant, fort dommage !). Enfin, le microprocesseur central (un 65816C emprunté à l'Apple II GS) est cadencé à 3,58 MHz. C'est peu, me diras-tu, toi le plus technicien de la bande ! Oui, mais comme déjà explicité, rappelle toi, les nombreux co-processeurs dédiés s'occupent de pratiquement la totalité des informations nécessaires au jeu, laissant au microprocesseur le rôle de coordinateur. Avec une

telle structure, nul n'est besoin de posséder une fréquence d'horloge élevée. Pigé ?

Les jeux de simulation, notamment (la preuve en est avec Super Soccer et Super Tennis), vont pouvoir atteindre un réalisme et une qualité encore inconnus jusqu'alors !

DES JEUX, DES JEUX, ENCORE DES JEUX !

Les éditeurs sont tellement certains du succès de la Super Nintendo auprès du public du monde entier qu'un nombre important d'entre eux développent sur cette machine. Ainsi l'importateur français Bandaï prévoit une logithèque de 40 à 50 cartouches d'ici Noël prochain. Pas mal, non ? Tu vas pouvoir frimer face à tes potes ! Les premiers jeux (au nombre de cinq) sont déjà testés dans ce premier numéro de Banzai et notre prochain numéro te présentera en avant-première tous les jeux de la rentrée. Alors, guette bien la sortie (fin juin) de ton mag chez le marchand de journaux.

LA BOI-BOITE

Tu es impatient, tu n'en peux plus, la tentation est trop forte, tu économises depuis un an...



alors tu vas sans doute te précipiter pour acheter ta Super Nintendo dans les prochains jours, peut-être as-tu déjà cassé ta tirelire ou "taper tes parents ou grand-parents" et passes



désormais tout tes loisirs devant ta console. Dans ce cas, tu as remarqué qu'une fois ouverte, la boîte contenait la console, la cartouche de Super Mario 4 (vas vite dévorer le test du jeu en page 10), le câble de liaison vidéo, l'alimentation et deux manettes de jeux, le tout pour 1290 francs. Mais si tu préfères attendre quelques semaines ou bien qui sait, qu'il te faille attendre quelques semaines de plus, tu auras sans doute le choix entre deux propositions de la part de Nintendo. La console et le jeu Super Mario 4, c'est à dire la version simple et la console avec 2 manettes, le Super Scope et une cartouche de six jeux, la version luxe. Ce Super Scope, une sorte de bazooka vidéo, te permettra de viser sur des objectifs directement sur ton téléviseur via une cartouche contenant des jeux spécialement développés pour ce périphérique. La disponibilité du second pack est annoncée pour la fin du mois de mai avec un prix oscillant autour de 1600 francs. Mais rien n'est moins sûr.

Alors, es-tu prêt pour le grand frisson ?

En marge de la Super Nintendo, Nintendo propose de nombreux autres avantages comme le club Nintendo qui compte actuellement près de 700 000 adhérents. Adhérer au club, c'est recevoir le magazine du club, une carte personnalisée, bénéficier de tarifs préférentiels sur les produits de la boutique du club...

Pour les plus malheureux d'entre vous, Nintendo a créé le SOS Nintendo ou près de 40 conseillers répondront à vos appels au 34 64 77 55.

Enfin, si tu habites en province, guettes le passage du Nintendo Super Tour 92, un camion itinérant de 33 tonnes contenant des dizaines de consoles Nes, Super Nintendo et Game Boy. Le Nintendo Tour te permettra de participer au championnat de France des jeux vidéo Nintendo

SUPER TENNIS

■ Machine : Super Nintendo
 ■ Editeur : Tokyo Shoseki

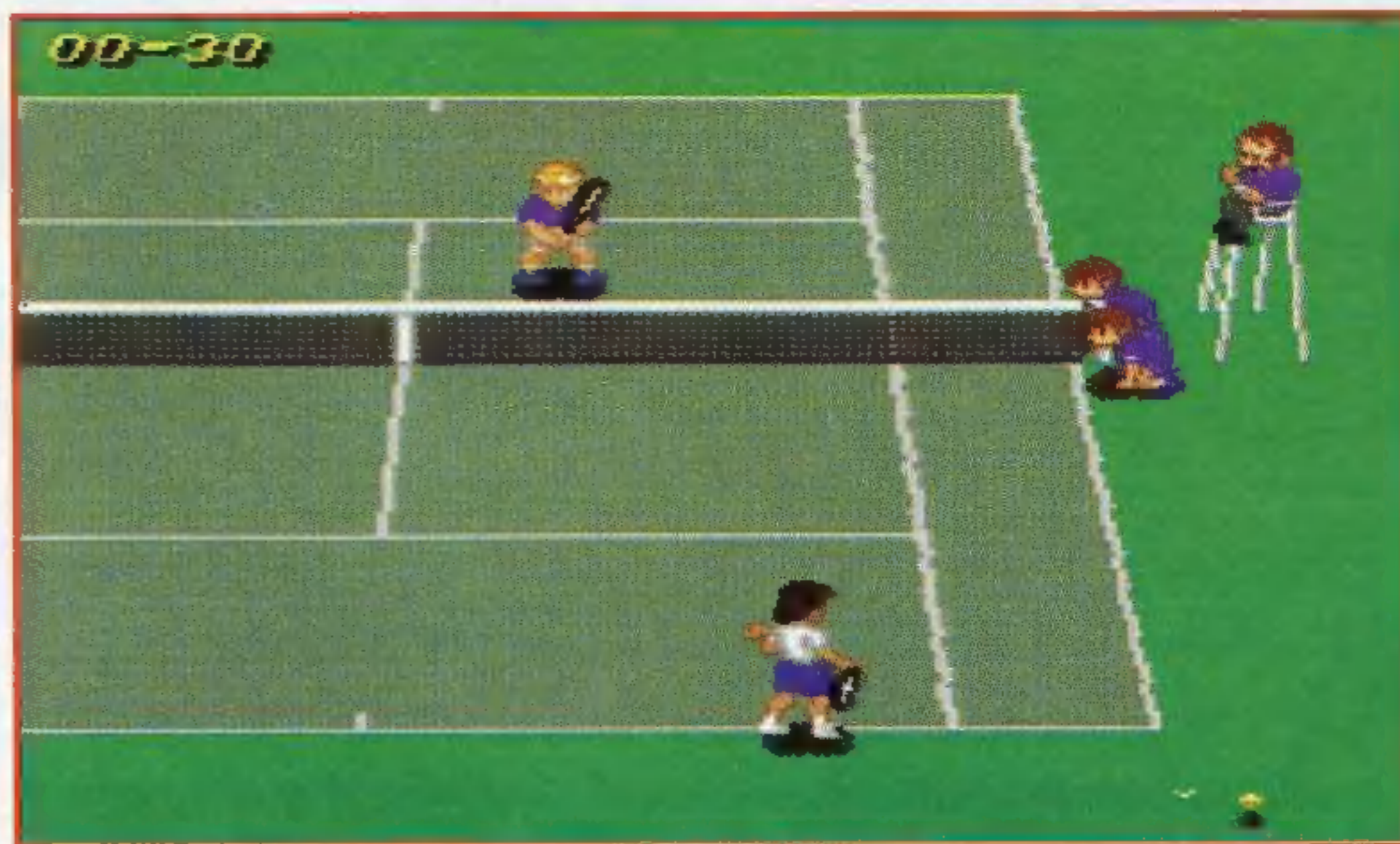
Tu qui as toujours rêvé de descendre sur un court de tennis pour serrer la main des champions, sort de ton sommeil ! Super Tennis va t'en faire voir et revoir de toutes les couleurs. Certes, la simulation ne te permet pas d'affronter les pros du tennis. Néanmoins, le programme propose une galerie de joueurs et de joueuses au top niveau. Pour entrer sur le court, tu dois

impérativement choisir l'un de ces artistes de la raquette. Tous, ont leurs coups favoris et leurs points faibles. Il est également permis de définir le nombre de sets gagnants ainsi que la surface sur laquelle se déroule le match. Dans le mode qui te fait vivre une saison complète, avec tout ses tournois, cette dernière surface est imposée. Il serait en effet grotesque de jouer à Roland Garros sur un sol revêtu d'herbe à matou. Super tennis te



Très complet, les programmeurs ont même pensé au juge de filet.

permet de jouer seul contre le programme, de mesurer ton talent avec un pote (même s'il ne possède pas un bon "Touché"...), mais aussi de lutter à deux et en double contre une équipe gérée par la console. Ce dernier mode est de loin le plus éclatant ! D'un point de vue réalisation, Super Tennis reste dans la course. Au début tu perds un peu les pédales, le temps pour toi de maîtriser tous les coups. Mais rapidement, rien ne résistera à tes balles meurtrières. Les graphismes et les bruitages sont d'un bon niveau, sans plus (compte tenu des réelles caractéristiques de la Super Nintendo). Malgré tout, Super Tennis



Pas assez rapide, le joueur a juste le temps de déclencher son coup droit que la balle est déjà loin.

demeure un excellent divertissement pour les grands et les petits lorsque leurs aînés daignent leur céder la place sur le court.



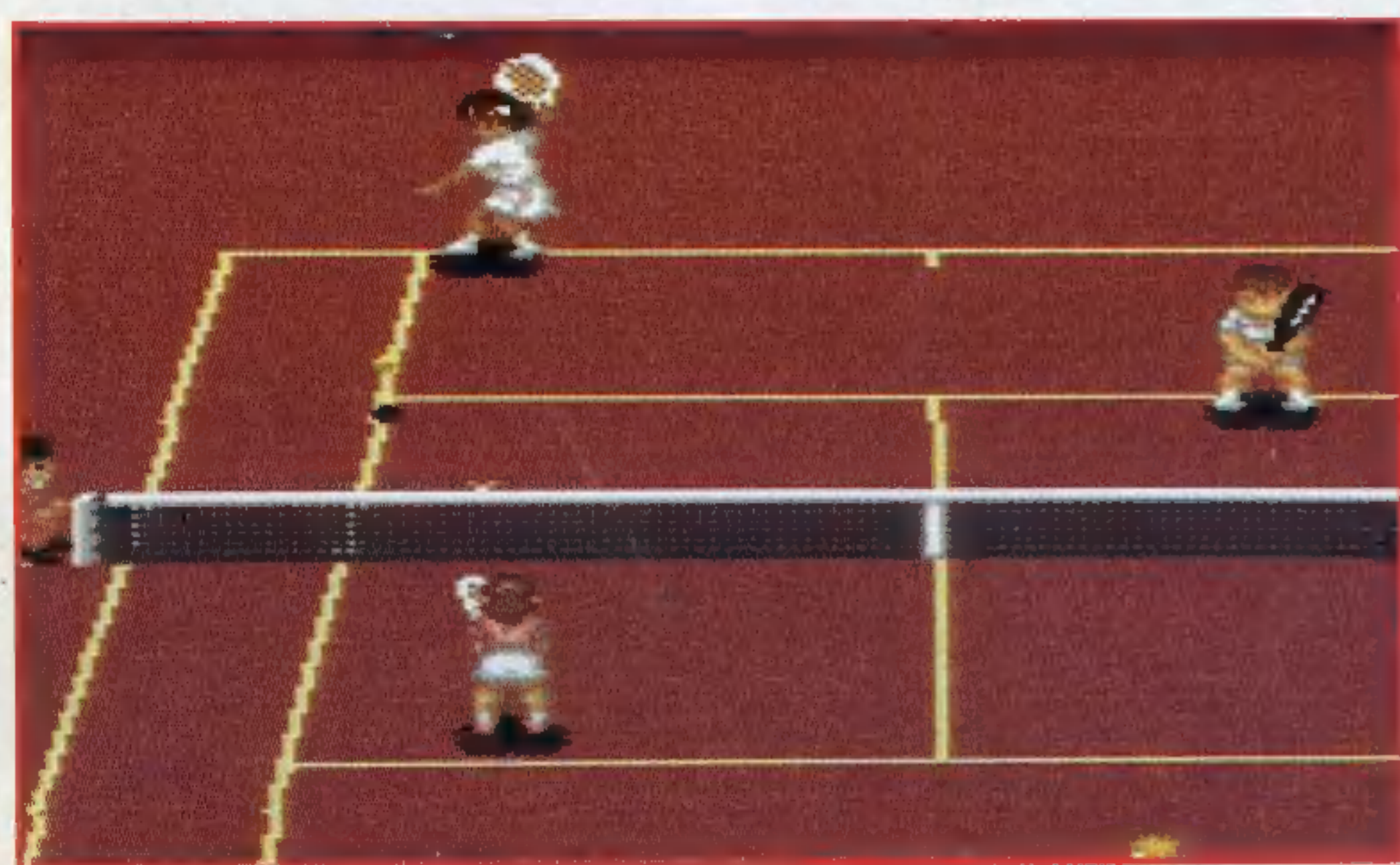
Faute de filet !



90%

Christian Roux

Graphisme :	15/20
Animation :	16/20
Son :	17/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	17/20



F ZERO



■ Machine : Super Nintendo
 ■ Editeur : Nintendo

Avec F-Zero, éclates-toi à plus de 700 à l'heure dans une course vraiment fantastique. D'ici peu, la formule 1 sera reléguée au rang de véhicule de tourisme par la formule 0. Dans cette discipline, les voitures ne roulent plus, elles planent. Une saison compte quinze circuits. Il existe trois types de championnats. Un pour les Chevaliers, un pour les Reines et

un dernier, le plus dur, pour les Rois. Il y a également trois niveaux de difficultés. Avant de jouer le "Prost" du futur, tu dois choisir un véhicule parmi quatre. Chaque boîte à savon possède ses propres caractéristiques. Certaines sont plus rapides mais assez lourdes, d'autres sont plutôt nerveuses mais très peu maniables. La piste est tracée au dessus du sol et la moindre sortie de route t'offre une place de choix dans une nouvelle caisse... en sapin cette fois. Sur la route, de nombreux obstacles

perturbent la course. Des tremplins te permettent de prendre de la vitesse ou de sauter par dessus des crevasses. Des espèces de bacs à sables situés en sortie de virages ralentissent les bolides. Des tronçons de piste assez spéciaux balancent les bolides un peu partout. Enfin, de vilaines mines, des aimants et bien d'autres réjouissances ne font rien qu'à t'embêter ! Pour passer les étapes, ton véhicule doit se placer dans le groupe de tête, avec pour chaque tour une place éliminatoire. Attention, les autres pilotes ne te feront aucun cadeau. A chaque tour de piste, il est possible de gagner l'aire de ravitaillement, histoire de retaper les ailes



Après le tremplin, le plus dur, c'est d'assurer parfaitement sa réception.

de ta "cadillac". Jouer à F-Zero c'est très sympa ! La piste évolue à une vitesse folle. Mais pourquoi, oh! oui pourquoi les esprits bridés

débridés qui sont à l'origine de ce jeu ont oubliés un mode de jeu à deux en simultanéité.



Juste avant le départ, la tension est extrême et les yeux sont fixés sur le radar de course.

92%

Christian Roux

Graphisme :	13/20
Animation :	16/20
Son :	15/20
Jouabilité :	16/20
Durée de vie :	15/20

LE CD-ROM NINTENDO

A peine la Super Nintendo sortie en France (avec un retard certain par rapport au Japon et aux Etats-Unis), la firme nipponne prévoit la sortie d'un périphérique totalement nouveau : le lecteur CD-Rom (compact disque). Le support CD chamboulera très sensiblement ton univers ludique en apportant des possibilités tout-à-fait nouvelles. En effet, tu dois savoir que les cartouches actuelles dépassent rarement 2 Mo de mémoire. Cette limite est un frein considérable au niveau d'une équipe de programmation qui ne peut pas intégrer tout ce qu'elle

désirerait dans un produit. L'émergence du CD brisera cette barrière puisqu'un seul CD représente environ 640 Mo de mémoire, soit à peu près 300 fois les capacités d'une cartouche. Ainsi, les créateurs pourront laisser libre cours à leur imagination débordante et produire des jeux d'une qualité encore jamais atteinte, tant sur le plan de la réalisation que de l'intérêt intrinsèque du produit. Mais, jusqu'à présent, un lecteur CD-Rom ne présentait pas d'autres avantages que de stocker massivement des informations. Or le lecteur de Nintendo est complètement novateur en intégrant toutes

sortes de circuits électroniques destinés à améliorer les performances de la console. Si tu t'intéresses à la technique, apprendis que le lecteur possède 720 Ko de mémoire Ram et 256 Ko de Rom. Mais le plus important est sans aucun doute le SCCP, nom de code du micro-processeur 16 bits présent dans le lecteur. Cadencé à 21 MHz, ce chip est spécialisé dans le calcul de rotation d'un très grand nombre de polygones (pour les simulateurs de vol entre autres) et permet le grossissement, la diminution ou la rotation de sprites dans tous les modes graphiques. Pour mémoire, la Super Nintendo

réalise ces mêmes opérations mais uniquement sur des images de fond ou du décor et dans le mode graphique 7. Ce chip est aussi capable de supporter 4, 16 ou 256 couleurs. Le SCCP permet en outre aux programmeurs d'afficher un nombre important d'objets à l'écran, sans aucune limitation et sans aucun clignotement. C'est également lui qui se charge de décompresser en temps réel des images; pour obtenir une animation par exemple. Enfin, le SCCP peut agir sur la détection des collisions d'objets, déchargeant par là même le micro-processeur de la

Super Nintendo. Ainsi, aucun ralentissement ne pourra intervenir dans les jeux, même dans le plus fou des shoot'em up. Dernière précision, le CD-Rom Nintendo possède la norme XA lui autorisant d'accéder en même temps à du son et des images. Avec cette technique, les jeux seront encore plus passionnants. En tout cas, tu dois retenir une chose : le couple Super Nintendo et lecteur CD-Rom constituera une formidable machine de jeu, aussi excitante que les bornes d'arcade et largement devant tout ce que l'on peut trouver à l'heure actuelle.

oxygen

PUBLI-INFORMATION

LE MAGAZINE PLAISIR
Chaque mois, l'essentiel de vos loisirs

NOUVELLE

dossier



COMMENT DEVENIR STAR Vous rêvez de devenir acteur, de brûler les planches ou d'être une vedette de cinéma ? Quels sont les moyens les plus efficaces pour y parvenir ? Quels sont les pièges à éviter ? Agents, professeurs d'art dramatique, réalisateurs, directeurs de casting, comédiens vous livrent leurs trucs et leurs conseils. Ils vous ouvrent les portes du star-system.

musique



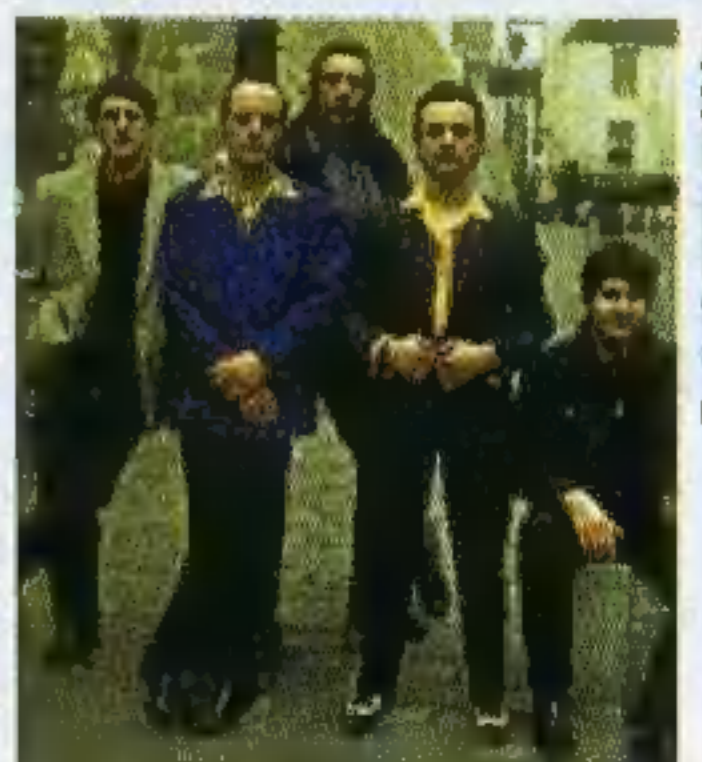
YAZZ YAZZY YAZZONS

Une silhouette qui n'en finit pas, des cheveux blonds façon Annie Lennox, un visage couleur caramel... c'est Yaz. Silencieuse depuis son tube « The only way is up », la star de la House revient sur la scène internationale avec un album qui intègre des influences soul, funk et Jazz. Portrait.



SANTANA

Vingt ans après Woodstock, Santana a repris le coup de jeune grâce à la World Music, une expression qui semble avoir été créée pour lui. Sur « Milagro », le jazz est également de la partie : Miles Davis joue de la trompette.



AU P'TIT BONHEUR

Révélateur par « J'veux du lait », Au P'tit Bonheur jongle avec les climats, les couleurs et les sons. Jamal, l'ex-insti devenu chanteur, soigne sa voix en musique.

CANNES 1992

cinéma



MICHAEL DOUGLAS, L'INTERVIEW

Un vrai scandale. « Basic Instinct » de Paul Verhoeven, qui fera l'ouverture du Festival, a choqué la prude Amérique : il y avait trop de sexe dans cette histoire d'amour entre un flic et une romancière spécialisée dans les polars. Le film a même dû être amputé de 45 secondes pour éviter d'être classé « X ». Du coup, l'image de bon père de famille de Michael Douglas vacille. Il s'explique.



HIPPOLYTE GIRARDOT

Au moment où le festival battra son plein, son dernier film, « Confession d'un barjo » sortira sur les écrans. Un rôle fou, fou, fou pour le plus prometteur de nos comédiens.



GERARD DEPARDIEU

Depuis vingt ans, il est presque de tous les festivals : il est venu présenter « 1900 », « Rêve de singe », « Trop belle pour toi », « Cyrano », etc. Cette année, il va découvrir un rôle très particulier : président du jury.

Ne ratez pas le numéro 8 (juin) d'oxygène. Il contiendra une K7 audio gratuite des **INNOCENTS**



télé

THIERRY ARDISSON :

« JE GAGNE À ÊTRE CONNU »

Le présentateur de « Double Jeu », chaque samedi, sur Antenne 2, est un drôle de bonhomme : apôtre des nuits branchées, il milite pour la ... monarchie. On le dit aussi mégalomane, vaniteux, magouilleur et intéressé par l'argent. Pour « Oxygène », il s'explique. A sa manière : c'est lui qui pose les questions, et c'est encore lui qui donne les réponses : Thierry interviewe Ardisson.

bédé

P'TIT LUC FAIT LE SINGE

Après les rats, les singes. Après avoir dépeint pendant près de dix ans la société-dépotoir des rats dans la série Pacush Blues, P'tit Luc, auteur d'origine belge exilé dans le sud de la France, a fait voyager son inspiration jusqu'en Afrique, au pied du Kilimandjaro. « Ni dieu ni bête » (aux Humanoïdes Associés) raconte les tribulations philosophico-acides de singes qui doutent, rêvent de télé (mais où est l'électricité) et partagent une incroyable foi en l'espèce humaine (qui en prend pour son grade !). Rencontre.



vidéo

HITCHCOCK

Le réalisateur Claude Chabrol évoque sa passion pour le maître du suspense.

TWIN PEAKS

La série culte des années quatre-vingt sort en cassettes-vidéo.

BON DE COMMANDE

oxygène - numéro

si vous ne le trouvez pas chez votre marchand de journaux, vous pouvez le commander

oxygène n° 7

210, rue du faubourg-saint-martin, 75010

nom : _____ prénom : _____

adresse : _____

code : _____ ville : _____

Je joins un chèque, ccp, mandat de 24 francs

NEWS

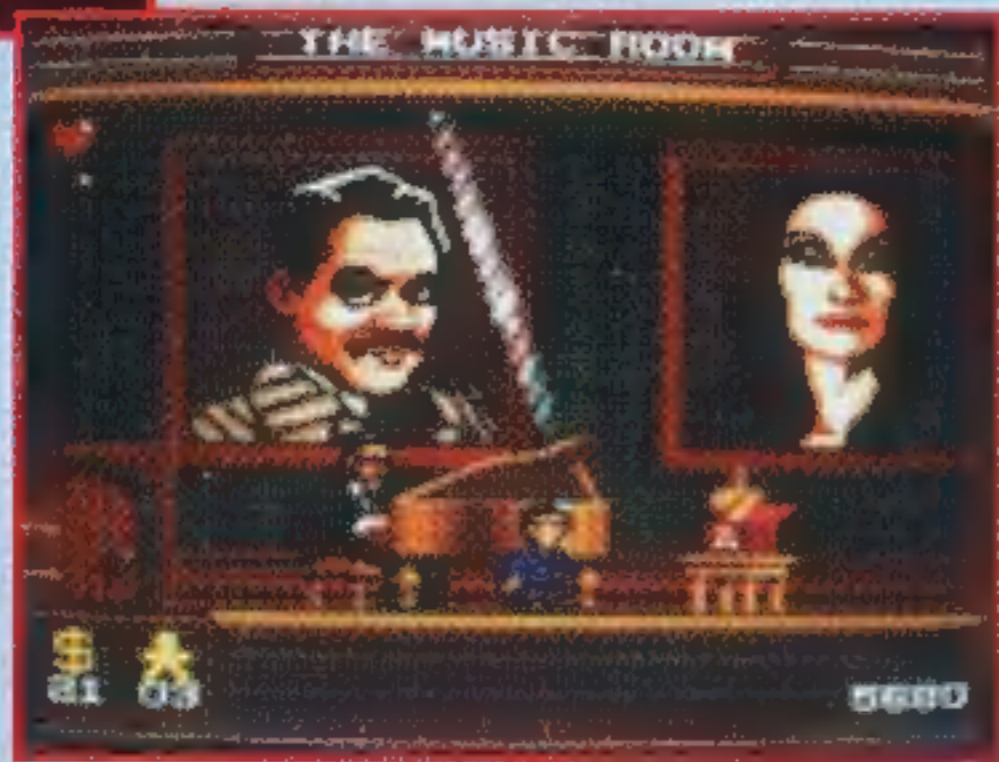
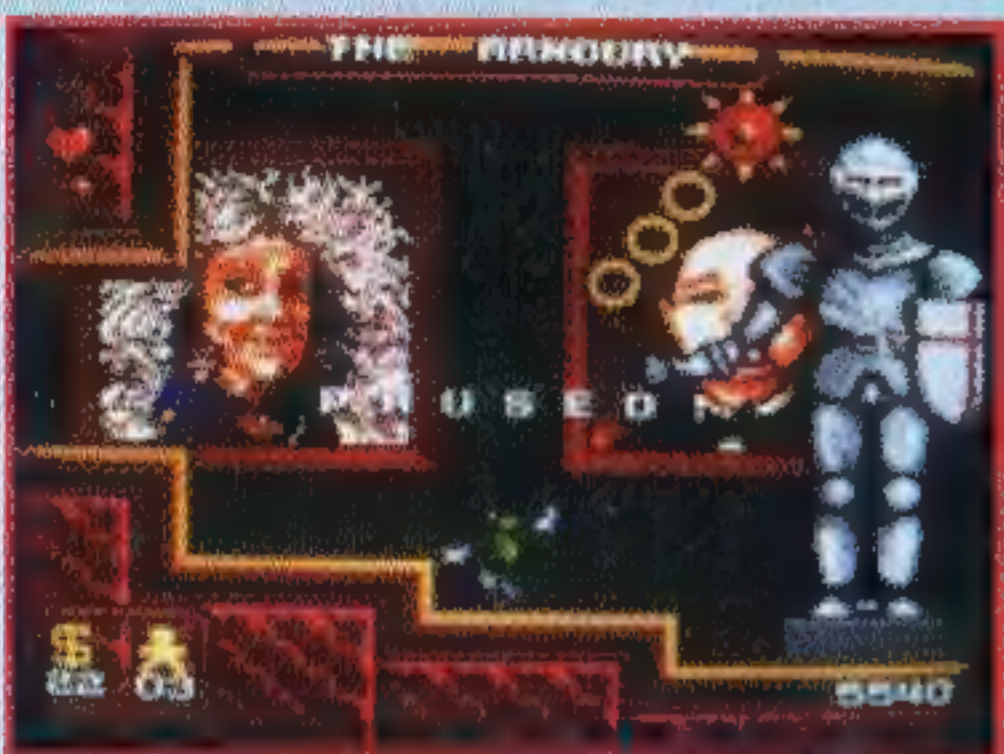


OCEAN, LE FLOT DE NOUVEAUTES

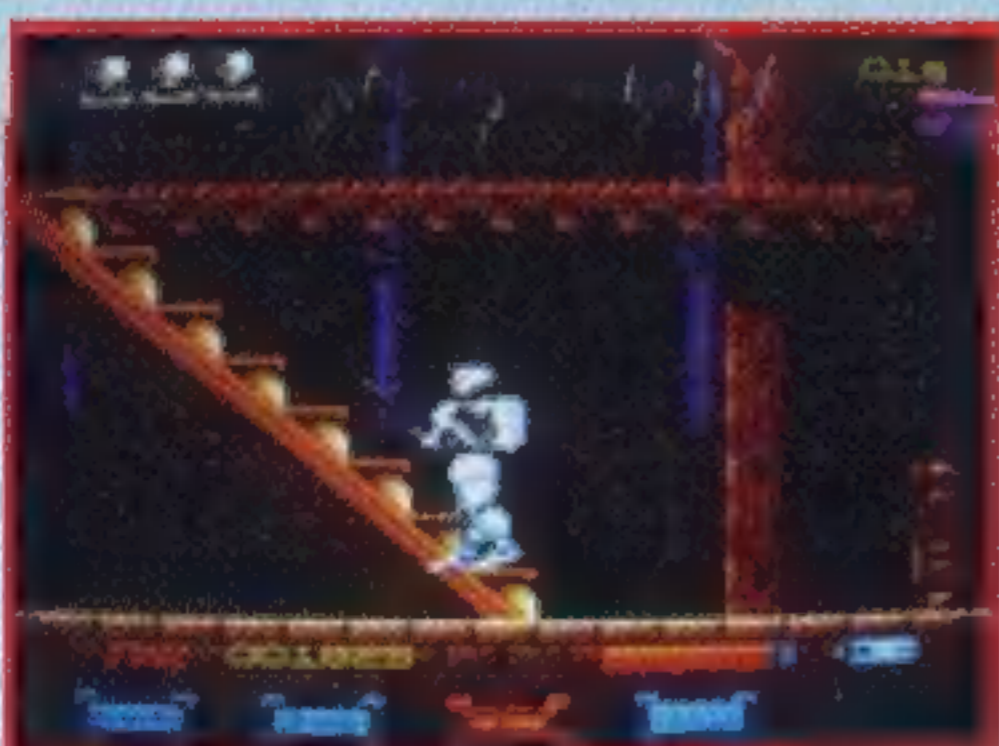
PAR PETITS BOUTS



dernier stage, essayer de délivrer tes "vieux". Eh oui, on les aime bien quand même !



Quant à Robocop 3, c'est à une tout autre mission que te convie ce jeu. Comme dans le second volet de la saga Robocop, ta marionnette humano-robotico-cybernoïde repard en guerre contre l'OCP,



générateur de Robocop, noyauté par la mafia japonaise. La trame de l'histoire est prétexte à un superbe jeu de tableau dans lequel se succèdent avec bonheur phase de jeu en 2D (à la Super Mario ou Addams Family) et phase de jeu en 3D vu d'avion (à l'instar de certaines séquences de Pilotwings). A noter que cette dernière utilise le mode graphique 7 de la Super Nintendo.

Encore une fois, la réalisation de Robocop 3 est sans faille, avoue que la firme Ocean en connaît un bout (tout dedans et rien dehors ; private joke !) sur la question, avec d'excellents graphismes et une bonne 3D.

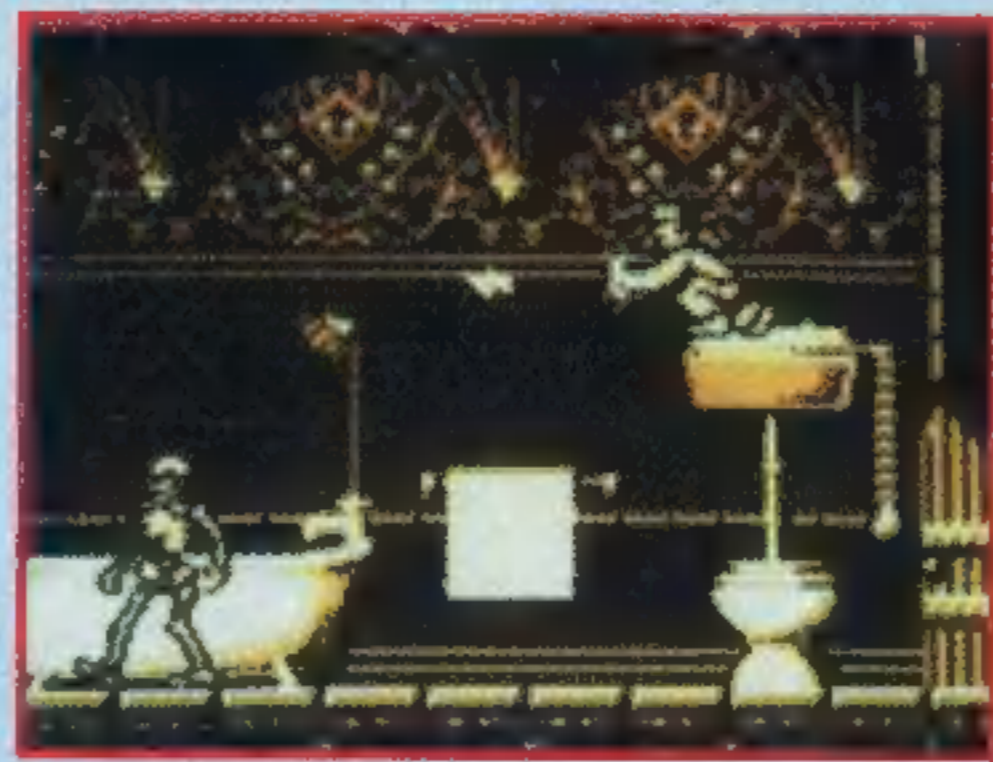


Prévu pour la fin d'année, les logiciels d'Ocean sur Super Nintendo risquent de décoiffer un max et de faire vibrer les plus blasés d'entre vous. Sans blague, dans le domaine de l'action pure et dure, The Addams Family et Robocop 3 ne craignent personne. Le premier cité t'entraîne dans un jeu de plates-formes géant à la mesure de Super Mario World et à la réalisation quasi géniale.

Les graphismes sont somptueux, les décors variés et nombreux, les bonus délirants (le berêt-copter pour s'élever dans les airs est des plus original) et la jouabilité assez fantastique. Tu tomberas rarement deux fois dans le même traquenard (ou alors...).

L'action te mènera à travers les pièces d'un vieux manoir à la recherche des membres de ta famille pour finalement, dans le

Dr Franken de chez Elite est prévu pour le mois d'octobre sur Nes, Game Boy et Super Nintendo et te propose de jouer le rôle de Frankenstein, lequel part à la recherche de sa fiancée Bitsy dont les morceaux ont été envoyés dans six pays différents après une regrettable erreur. En effet, pensant



bien faire, Frankenstein découpa sa fiancée (eh oui, on est modulable chez ces gens là) et l'envoya dans plusieurs paquets vers New York tout cela pour éviter les douanes, Bitsy ne possédant pas de passeport. Il comptait la rejoindre, réceptionner les colis, la "remonter" et passer quelques jours de vacances à deux. Ta mission consiste donc à retrouver toutes les parties de ta petite amie dans les différents aéroports et de les renvoyer dans ta demeure en Transylvanie pour "réparer" ton erreur. Ta quête te mènera bien sûr dans des lieux interdits ou réserver au seul personnel qualifié dont la seule idée sera de te le faire savoir.

Dans la plus pure lignée des jeux de tableaux, Dr Franken semble bien réalisé avec de bons graphismes et un personnage aux animations délirantes. Et même si la version Super Nintendo surclasse largement la version Nes (tu l'aurais deviné tout seul, je paries), cette dernière n'est pas dénuée d'atouts, loin de là. Sur Game Boy, le jeu est sensiblement modifié, même s'il s'agit toujours d'un jeu de tableau, et l'action se déroule dans un chateau peuplé d'êtres vils et hostiles. Encore une fois, la réalisation du jeu est superbe avec d'excellents graphismes entre autres. Un hit en puissance !



GAME'S

Le plus grand choix de jeux

PARLY 2

Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2

Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

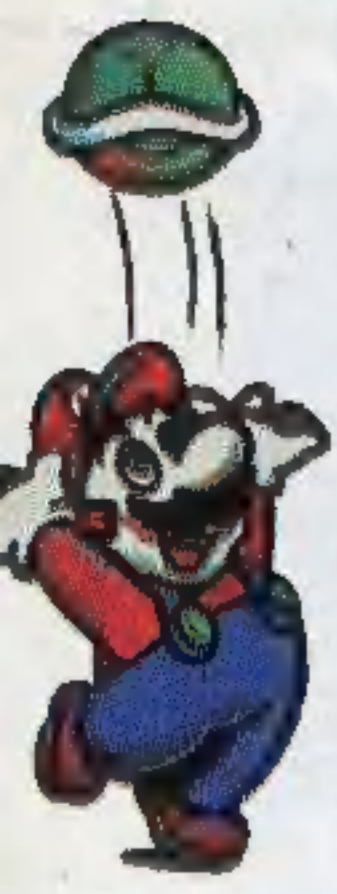
LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER

67, boulevard du Maréchal Juin

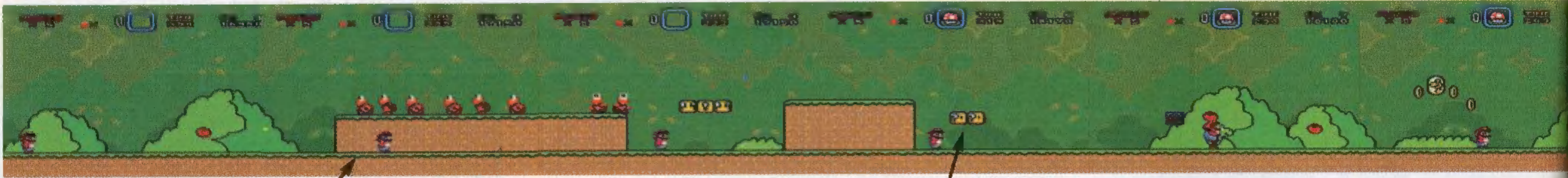
Tél. 93 22 55 21



SUPER MARIO WORLD



Mario-net fait le guignol !



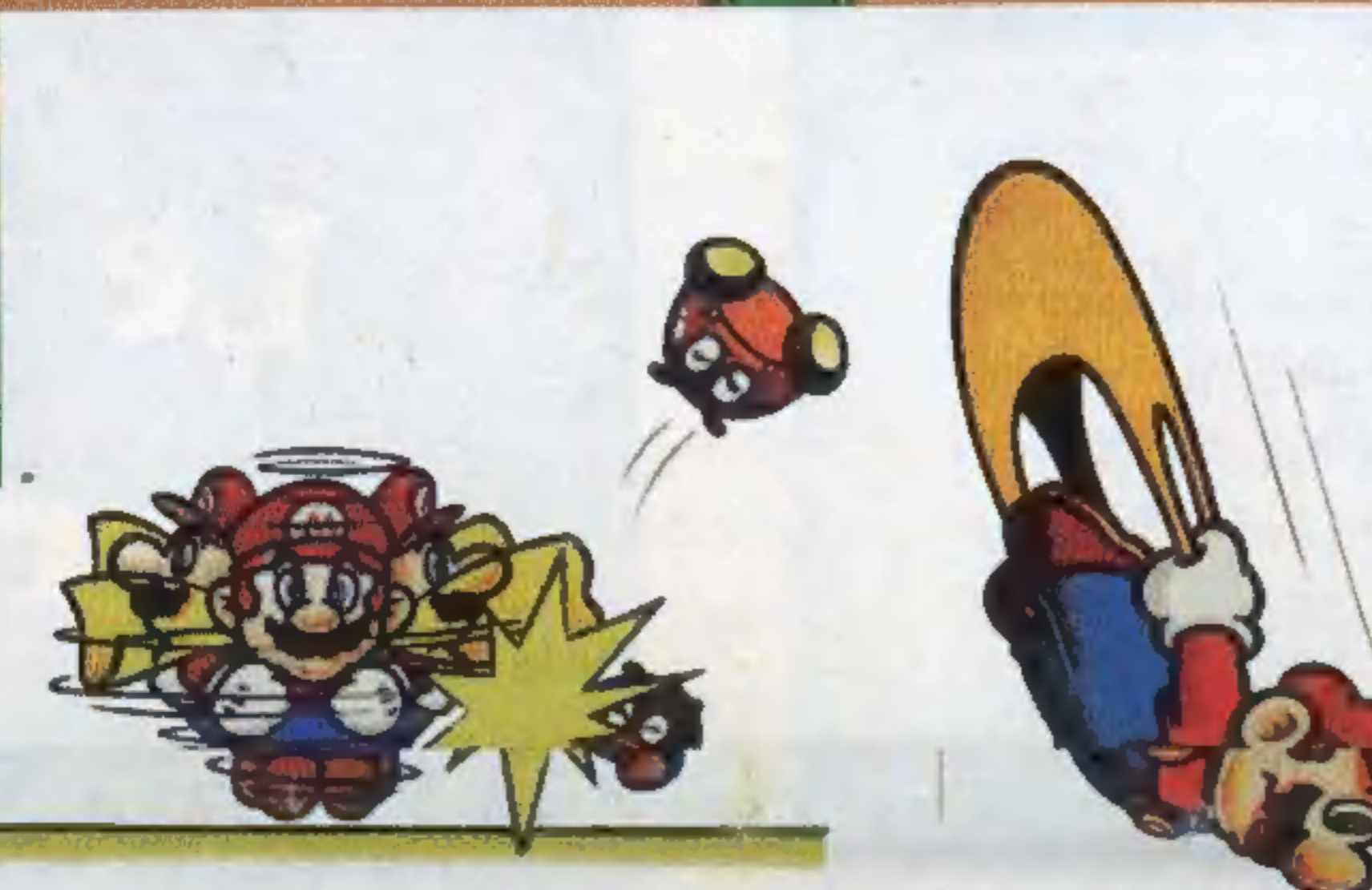
Tape dans cette brique pour dévoiler un passage secret.

Cherche, ici tu peux gagner une vie.

Entre dans le tuyau pour descendre dans les souterrains.

Tape dans une des briques pour obtenir un Yoshi.

Arrange toi pour sauter sur le Bump afin d'éviter le footballeur américain.



Super Mario World sur Super Nintendo c'est Super Cool ! Après avoir joué les ratons-laveurs dans Super Mario 3, les deux frères moustachus partent en vacance au pays des dinosaures. Entre nous, ils feraient mieux de séjourner chez Papin pour lui demander comment fonctionne son "super rasoir". Mais il ne faut pas rêver. Les Mario Brothers sans moustache, ce serait comme un Rambo avec un cerveau, une grosse erreur de la nature ! Tandis que Mario et Luigi bronzent sur la plage, la princesse Toadstools est kidnappée par l'affreux Bowser et ses



sept Marmots. Mais ce n'est pas tout. Les dinosaures de l'île sont également prisonniers du clan des tortues Koopas à l'intérieur de sept châteaux, un pour chaque enfant de Bowser. Pour remporter la partie, tu devras donc les affronter un à un. Au début du jeu, un bloc de pierre fait apparaître un gros oeuf vert. Il s'agit de votre fidèle

ami Yoshi le dinosaure. Pour t'aider, ce dernier accepte de te porter sur son dos. En se déplaçant, cet animal peut avaler des baies et certains monstres. Lorsque Mario entre en contact avec un ennemi, Yoshi se sauve.



Il faut alors partir à sa poursuite. Un conseil, pour avancer plus vite sans utiliser le bouton X ou



Y, utilises le saut tournoyant tout en courant. Dans ce nouvel épisode, les frères Mario ont également la possibilité de se transformer en Mario-cape ou en Mario-feu. Le Mario-cape permet, en tournant sur soi-même, d'envoyer dans les airs les monstres qui se présentent. Il agit aussi en qualité de parachute pour ralentir les chutes ou

sauter plus loin. Enfin, cette cape donne à Mario le pouvoir de voler. Cette dernière opération est assez fantastique mais malheureusement très délicate à maîtriser. De nombreuses autres surprises te guettent à tous les tableaux. Avec l'option Mario-feu, ton héros lance des projectiles. En découvrant ce nouvel épisode, les adeptes de la saga

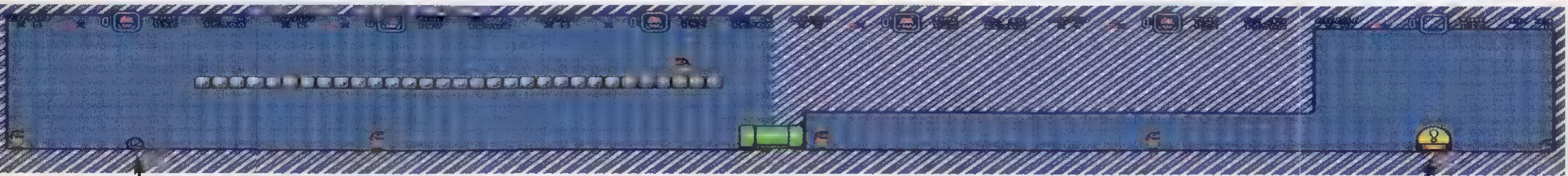


Baisse-toi pour ne pas être happé par cette énorme torpille noire.

Tape sur cette brique, tu obtiendras un bonus.

Pour éviter cette seconde torpille, grimpe vite fait sur talus





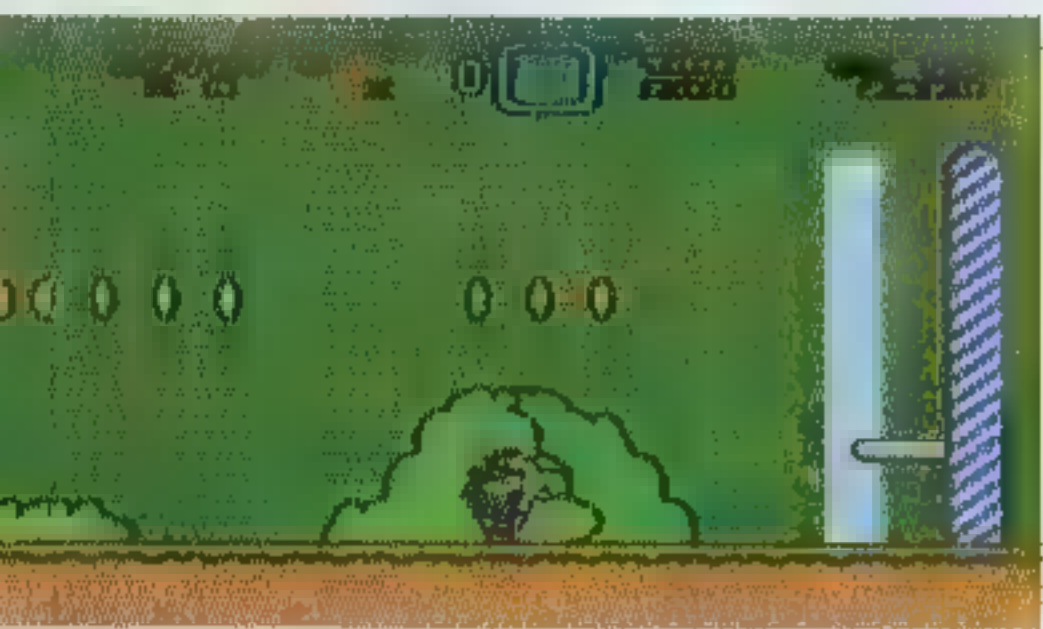
En sautant sur le Bumper, tu feras apparaître des pièces à ramasser pour gagner des vies.

Cette haie représente la moitié du niveau. En cas d'échec, tu reprendras le jeu à cet endroit.

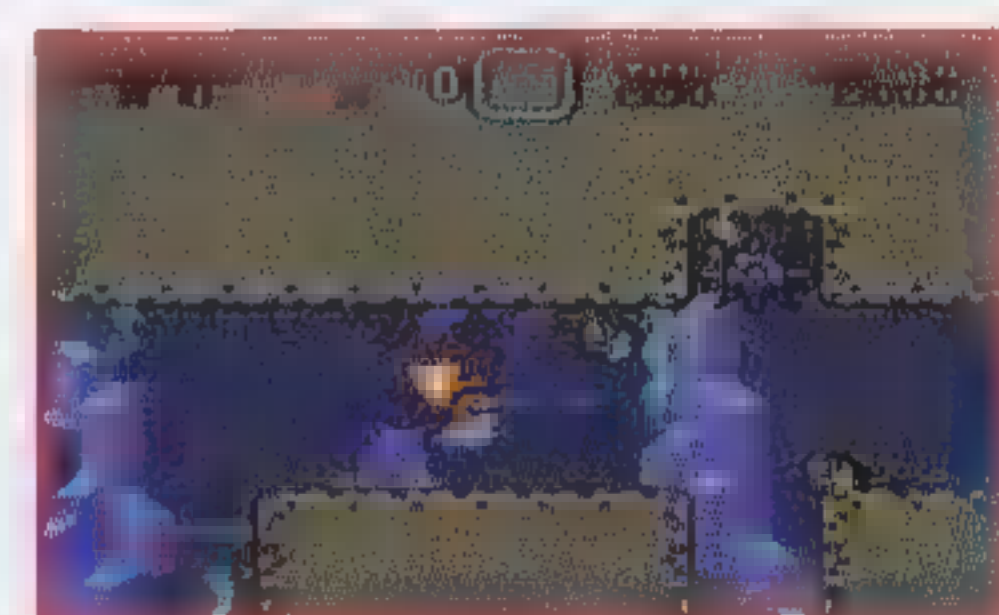
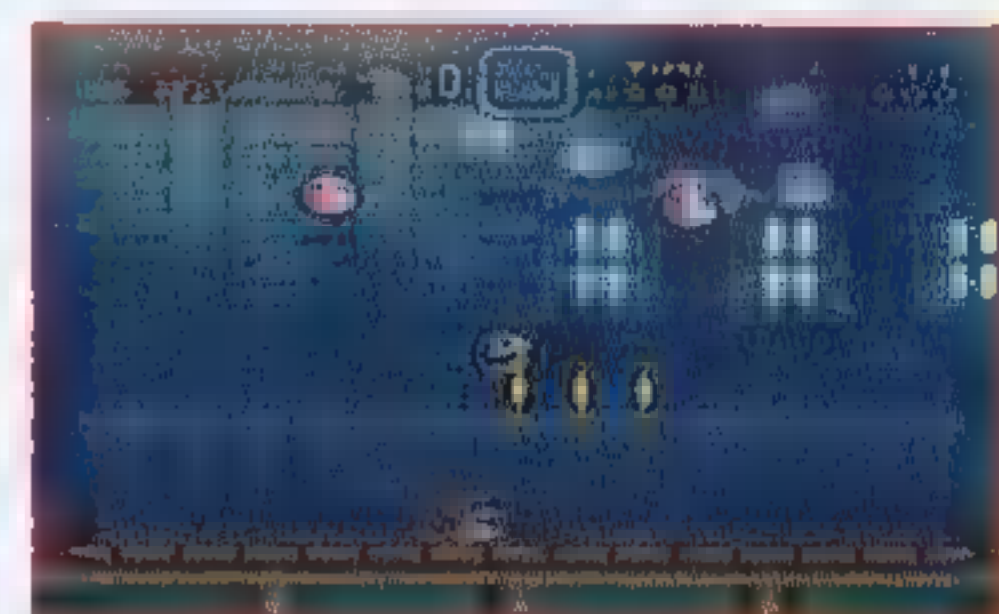
Au bout du tunnel, un gros Bumper jaune matérialisera toutes les briques jaunes de tout le jeu.



pour changer les pièces en briques et passant dessus et terminer le niveau.



N'avance pas tête baissée, les taupes "volantes" t'attendent de pied ferme !

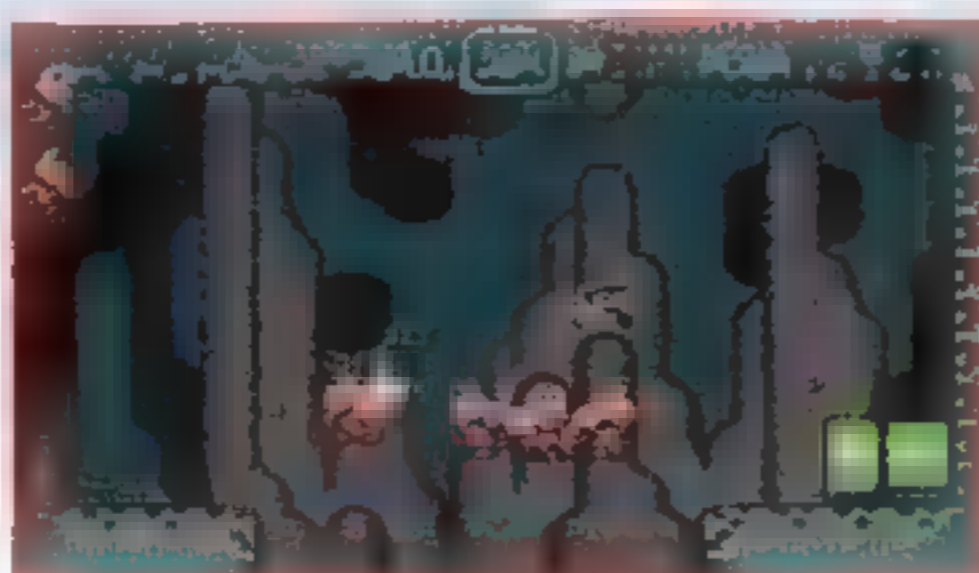


Mario ne seront pas perdus. Les commandes et les situations rencontrées s'inscrivent dans la lignée des précédentes aventures. D'un point de vue scénario, Super Mario World propose de nombreux clins d'oeil à d'autres produits, comme ces anneaux qu'il faut amasser pour obtenir des vies supplémentaires.

Certaines scènes avec des plateaux qui se déplacent de manière circulaire au dessus du vide semblent aussi s'inspirer d'un certain rival. Mais en ce domaine, le camarade Mario n'a rien à prouver, lui qui a tout inventé dans ce genre de jeu d'arcade. Au premier abord, ce premier pas de Mario sur Super

Nintendo semble loin de pousser la machine dans ses derniers retranchements. Malgré cela, Super Mario World dépote un max. Au bout de dix minutes, le joueur s'en ronge les ongles. Les graphismes des tortues Koopas et autres monstruosités sont craquantes de tendresse. Enfin, la durée de vie de ce produit est grandissime. Lorsque tu as achevé un niveau, il y a toujours quelque chose que tu aurais souhaité négocier de façon différente. De ce fait, il n'est pas rare de

faire revenir Mario sur ses pas histoire de l'éclater contre un mur ou de l'envoyer explorer un puit. Super Mario World, c'est des heures de divertissement en perspective ! Super Mario World, c'est plus fort que toi !



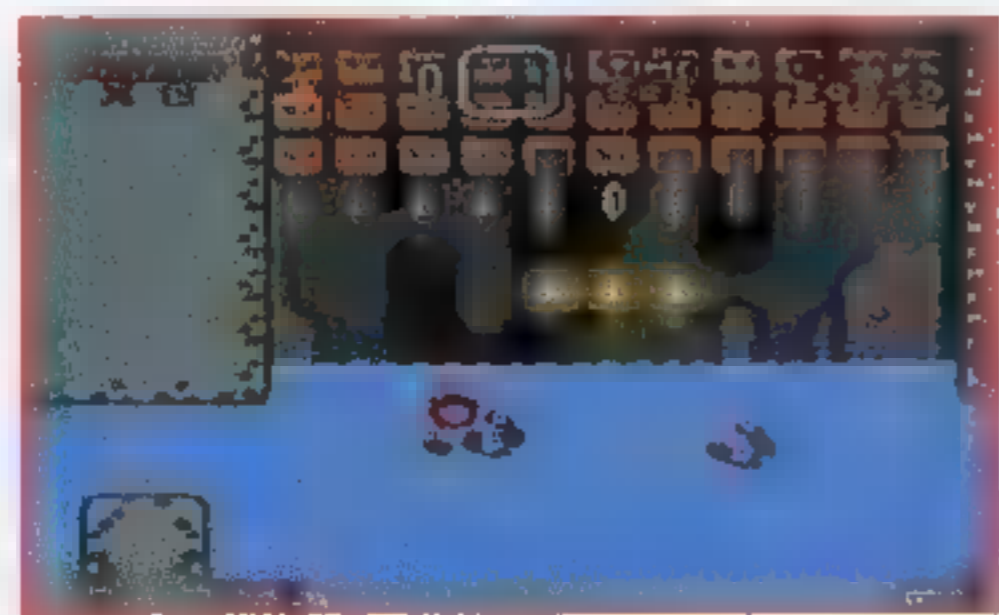
Trucs en vrac :

- Regarde chacun des tuyaux attentivement, tu découvriras souvent un passage secret.
- Ramasse cinq jetons marqués du Yoshi, tu gagneras une vie.
- Ramasse 100 pièces, tu gagneras une vie.
- Gagne 100 étoiles et tu accéderas au bonus game.
- Si tu reviens dans un niveau que tu as terminé, tu peux le quitter à tout moment en

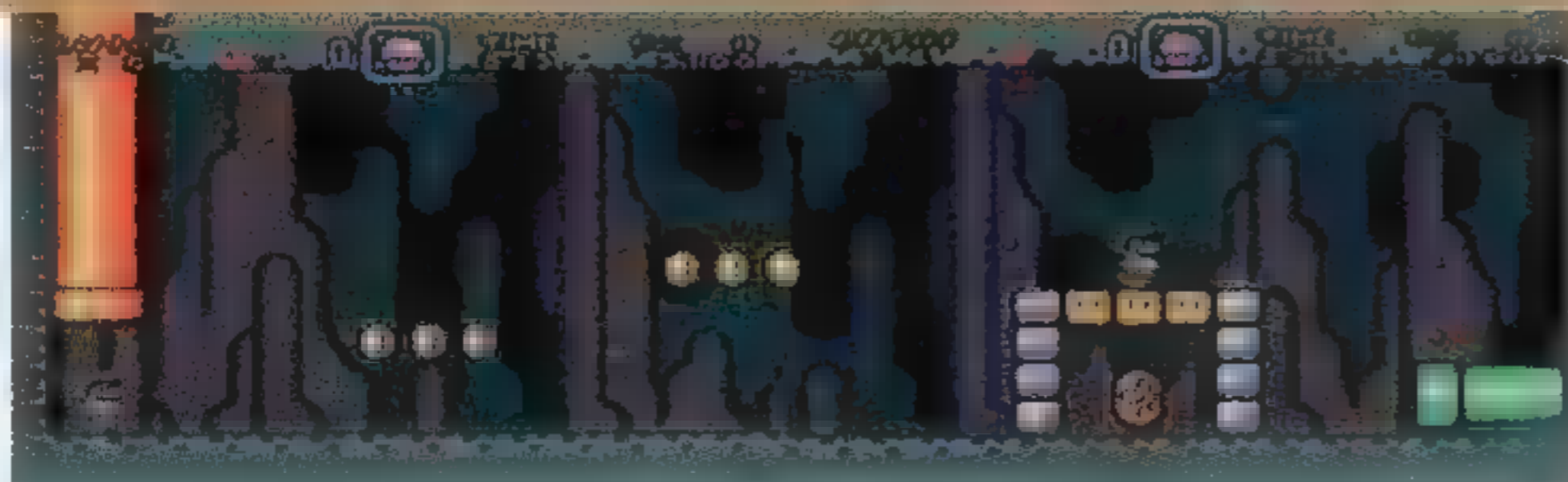
97%

Christian Roux

Graphisme : 14/20
Animation : 16/20
Son : 17/20
Jouabilité : 15/20
Durée de vie : 18/20



A toi de découvrir l'entrée du souterrain !



pressant Start et Select. Utile pour reprendre un bonus; par exemple.

- Si tu atteins la barre de fin de niveau au plus haut, tu gagneras 50 étoiles et 3 vies.
- Si tu finis un niveau en transportant un objet, tu gagneras un bonus.
- Regarde attentivement la carte du monde de Mario, chaque point rouge signifie que le monde possède deux sorties. A toi de chercher !



UN RYTHME

Le Meilleur



LETTRE DE JEAN-PIERRE PAPIN :

Kick Off, j'adore !

En matière de football je suis très exigeant... Simuler un match de foot sur ordinateur est loin d'être facile, car il faut pouvoir restituer toutes les sensations qu'on éprouve sur un stade et tout ce qui fait l'ambiance des grands matches!

Je dois dire que Kick Off répond vraiment à toutes mes attentes: le contrôle des joueurs est facile mais aussi très complet, on peut dribbler, marquer de la tête, tackler, rien n'a été oublié! et les règles du football sont parfaitement respectées.

Et comme on a le choix entre plusieurs terrains et plusieurs vitesses de vent, chaque partie est différente des autres et on ne se lasse pas de rejouer !

Kick Off ? J'adore !

Nintendo

Tous les joueurs ont des caractéristiques individuelles différentes qui tiennent compte de leurs qualités et de leur condition physique

Un contrôle joystick instinctif pour effectuer des passes, pour dribbler, tirer, faire une tête, intercepter le ballon ou faire un tackle glissé.

Vous retrouverez tous les éléments d'un véritable match avec des corners, des remises en jeu contrôlées, des dégagements, des prolongations, des cartons rouges et jaunes, des coups francs, ces fameux effets qui vous permettent de déterminer la trajectoire de la balle... et de nombreuses autres options.

Des matchs de coupes, de ligue, et du trophée européen avec une décision aux pénaltys.

Disponible sur Nintendo® et GAME BOY™, bientôt sur Super Nintendo®

IMAGINEER Co.,LTD
Innovation Through Human Network

Distribué par
GUILLEMOT INTERNATIONAL, BP 2, 56200 LA GACILLY Tél : 99.08.90.88

LE D'ENFER

du Football

*Précis - réaliste
très amusant*



SUPER SOCCER

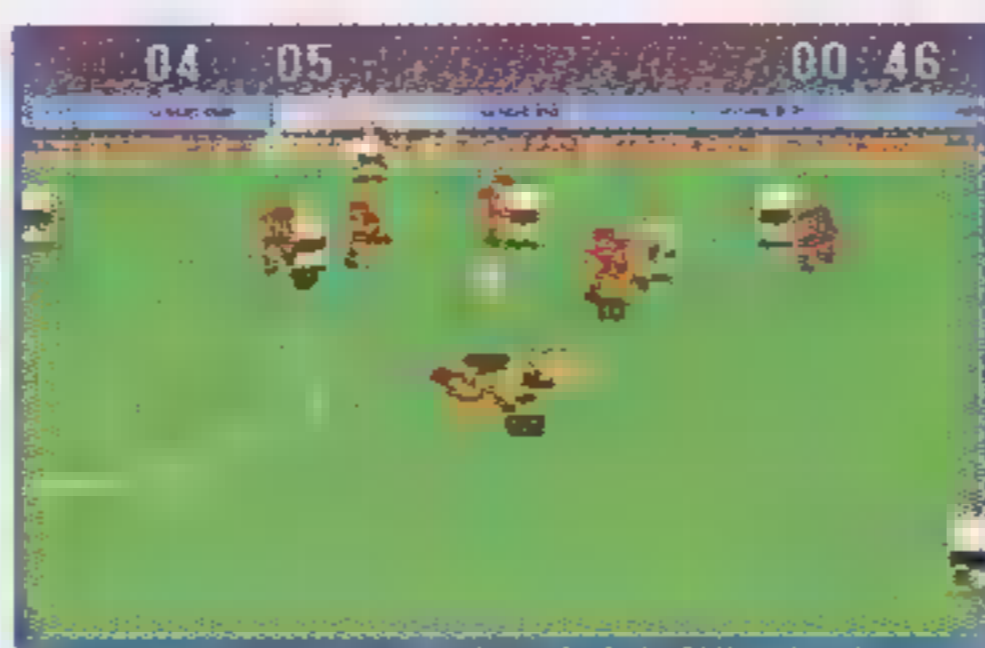
■ Machine : Super Nintendo
 ■ Editeur : Human

Vous pouvez le dire ? Il peut le dire ! Ce premier jeu de foot sur la Super Nintendo est une réussite totale ! Comme dans tout bon jeu sportif qui se respecte, tu vas pouvoir jouer en simple exhibition ou bien participer à un championnat. Dans ce cas tu choisiras parmi l'une des seize meilleures équipes mondiales et tu devras en découdre avec les quinze autres jusqu'à la victoire finale... Le mode de vision est surprenant : tu vois le terrain en profondeur avec un scrolling en 3D vraiment impressionnant. Cet



Le goal arrêtera-t-il la balle ?

effet de visualisation en profondeur permet un plus grand réalisme dans le déplacement des joueurs et dans la formation d'actions évoluées. De la même façon, le ballon t'arrive dessus en grossissant et l'on se surprend à baisser la tête. En parlant d'actions tu



Pied levé, m'sieur l'arbitre !



pourras réaliser tous les coups du foot avec une extrême facilité : passes longues ou courtes, têtes, tacles, retournés... tout y passe. Les commandes sont assez compliquées au début mais tu t'y habi-

tueras très vite. De toute façon, si tu fais la moindre erreur, tu ne pourras t'en prendre qu'à toi-même car les commandes sont très précises. Les graphismes, bien qu'ils soient simples, sont réussis.



Peut-être une autre tactique avec une défense renforcée s'impose-t-elle ?

Au niveau musique, de beaux morceaux accompagnent le jeu ainsi que les divers menus de sélection. Les bruitages retracent très bien l'ambiance survoltée d'un stade plein à craquer. Il n'y a rien d'autre à dire sinon que l'animation est parfaite, que le jeu est impressionnant et que les parties à deux frisent le délire ! Je peux vraiment le dire, solennellement et

sans pressions d'aucune sorte, Super Soccer est amusant et excellent en tous points. Hugh, je l'ai vraiment dit.

90%

Christian Roux

Graphisme :	14/20
Animation :	16/20
Son :	17/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	18/20

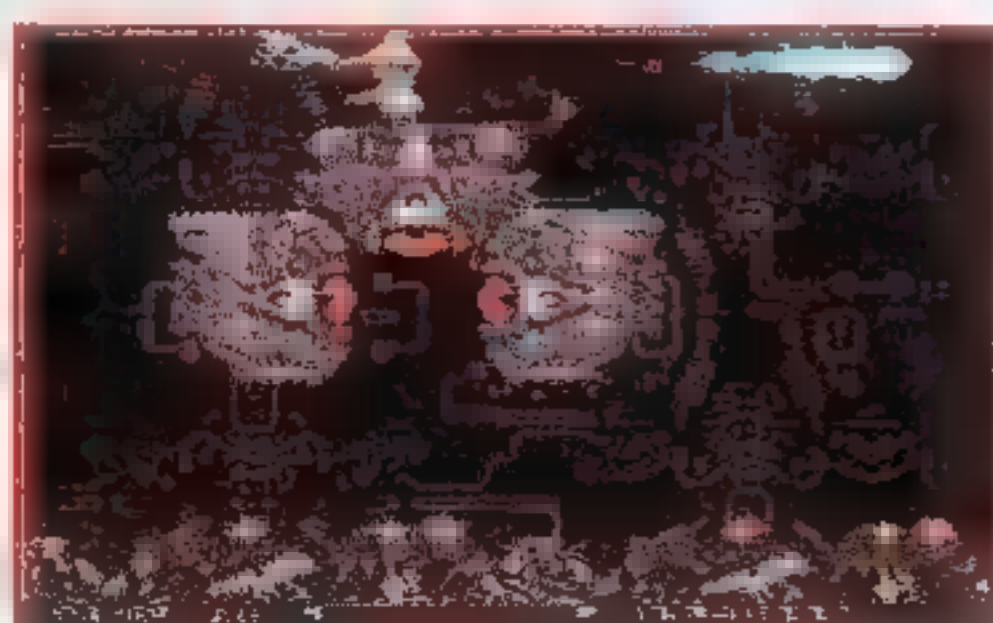


SUPER R-TYPE

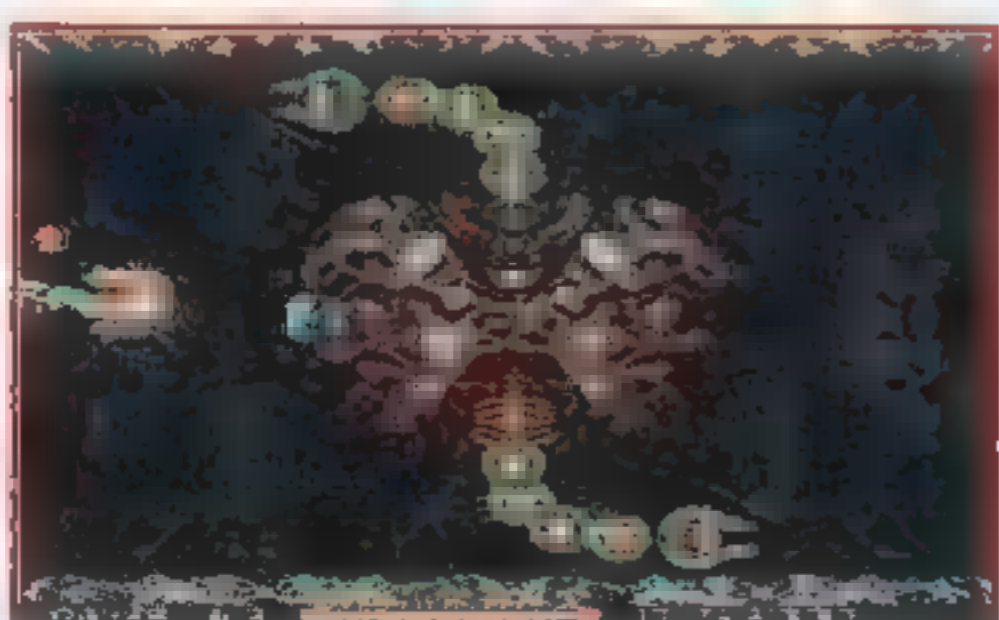
Un bémol dans la semoule...

■ Machine : Super Nintendo
 ■ Editeur : Irem

On ne présente plus R-Type, comme c'est l'usage de dire lorsque l'on parle de l'un des grands hits de l'arcade. Le fait qu'il ait été converti sur une bonne dizaine de machines, micros et consoles confondues, laisserait penser que plus personne ne l'ignore. Il y a cependant au moins deux choses à dire sur la version Super Nintendo ; une bonne et une mauvaise. Je commence par la bonne : c'est sans conteste la meilleure de toutes les versions, en tout cas, la



plus proche de l'arcade mais elle m'a beaucoup déçue. Le scénario est simple : tu dois affronter l'empire Bydo car celui-ci menace la terre. Le jeu comprend 7

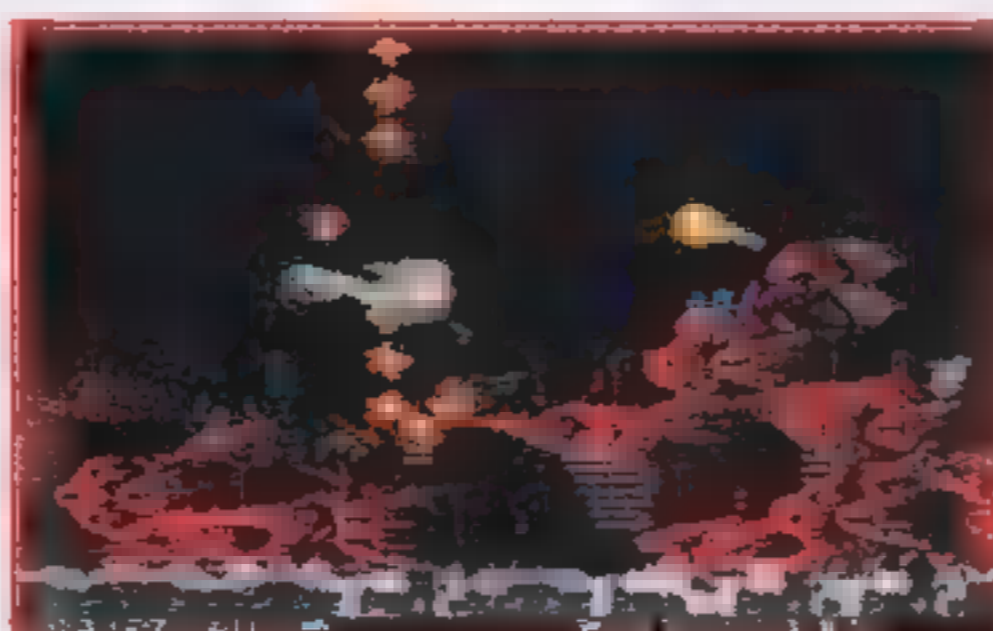


Concentre ton tir sur la zone verte et le monstre explose.

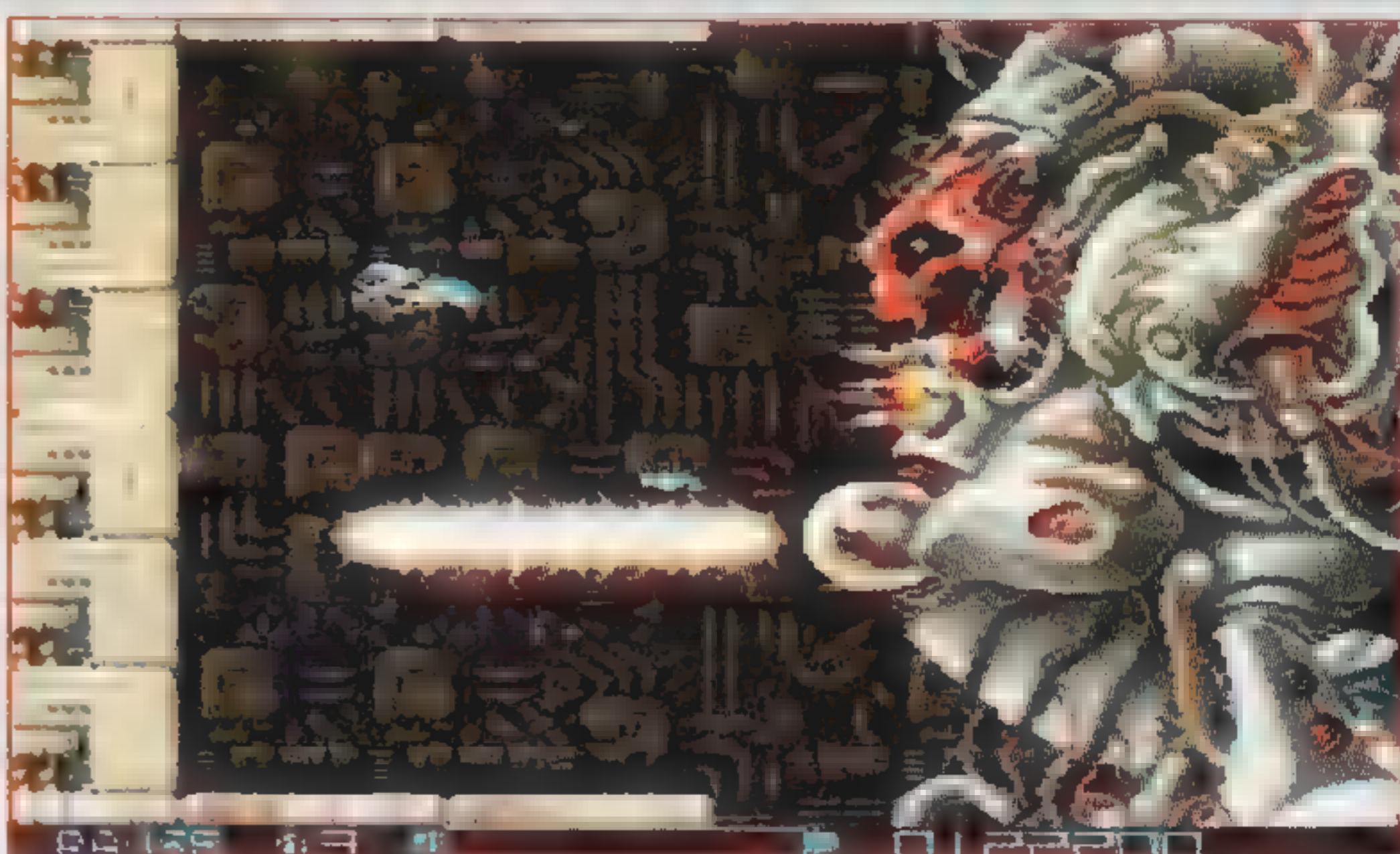
niveaux et se déroule suivant un scrolling horizontal. Tu devras être vigilant car tes ennemis profiteront de la moindre erreur pour t'anéantir. Pour les détruire plus facilement, tu peux concentrer ton tir en maintenant le bouton appuyé.

Alors en le relâchant, tu envoies ton Venin qui détruit tous les vaisseaux adverses présents à l'écran. Durant le jeu, et via de petites pastilles de couleur, viendront s'ajouter à ton armement des bonus

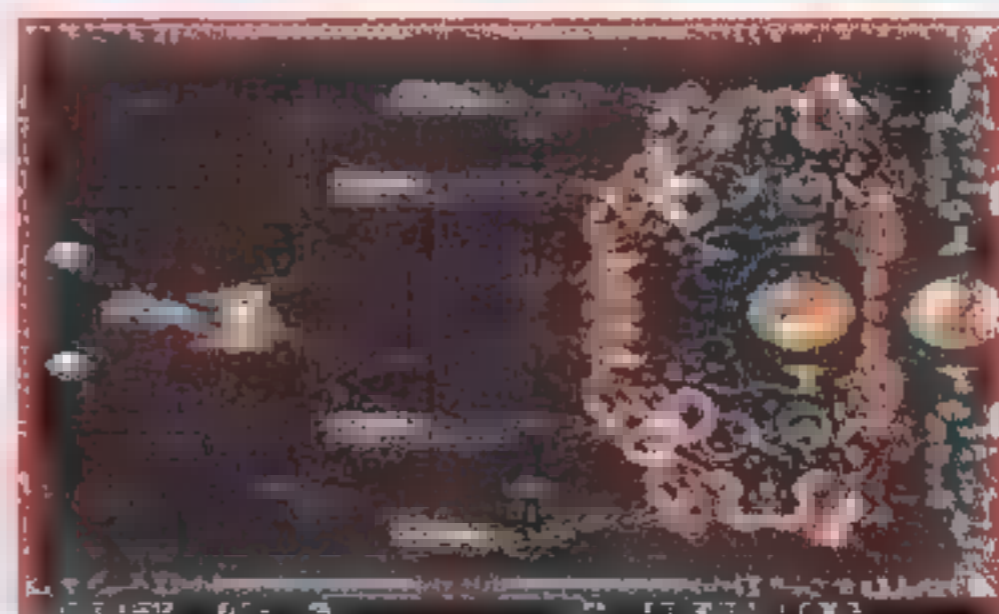
en tous genre : bombes, missiles, lasers, etc. Ainsi, tu peux acquérir un bonus très spécial, un module de protection qui non seulement tire sur tes ennemis mais qui peut aussi se placer à l'avant ou à



l'arrière du vaisseau, original non ? Côté réalisation, le jeu bénéficie d'un graphisme splendide tout au long des 7 niveaux et de musiques d'une rare qualité. Toutes ces options, bonus et qualité techniques



Le monstre de fin du premier niveau, assez facile à détruire.



du geste la perfection du mouvement. Du coup, du mouvement, il n'y en a plus. Et c'est vraiment dommage car le jeu avait tout pour plaire !

68%

Christian Roux

Graphisme :	18/20
Animation :	13/20
Son :	17/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	13/20

**7 JOURS SUR 7
24 H SUR 24**



C'EST TA RADIO !

**FREQUENCES : PARIS 97 FM – LYON 89,3 FM – DIJON 97,1 FM – TOULON 103,3 FM
TROYES 106,4 FM – GAP 90,9 FM – BRIANCON 88,3 FM – POITIERS 101,1 FM
TOURS 94,1 FM – ORLEANS 92,9 FM – LE HAVRE 93,7 FM – ROUEN 98,3 FM
EVREUX 95,3 FM – LE MANS 90,5 FM – SAINT-ETIENNE 106,5 FM – VALENCE 106,4 FM
CARCASSONNE 106,7 FM – NARBONNE 93,4 FM – BASTIA 97,9 FM**

**PROCHAINEMENT : SUPERLOUSTIC A BREST 89,9 FM – NANTES 106,2 FM – RENNES 106,8 FM – REIMS 103,8 FM
BORDEAUX 106,8 FM – LA ROCHELLE 106,6 FM – ROYAN 99 FM – MONT-DE-MARSAN 94,1 FM**

CONTACTS : (16-1) 48 97 34 56 – 3615 CODE LOUSTIC – 36 65 47 47 (3 F 65 L'APPEL)

Don't be
defeated



~~Don't be~~
defeated





LES ROIS DE LA JUNGLE

Adapté du jeu d'arcade du même nom par la société Elite, Joe & Mac : Caveman Ninja arrive en avril sur Nes et cet été pour Game Boy et Super Nintendo. Encore et toujours, il s'agit d'une histoire de filles à

délivrer, celles de ton village en l'occurrence. En ces temps reculés de la préhistoire comme dans le plus lointain des futur, il y aura toujours une pauvre et frêle femme à secourir. Allez c'est parti pour une

nouveau périple où tu affronteras des dizaines de dangers, des monstres, des plantes carnivores... Et cette fois-ci, pas de mitraillettes ni de pistolets à laso-convecteurs et moins encore de ressort



helicoides pour te défendre... ni plus ni moins qu'un gourdin taillé dans le plus résistant des bois, je te l'accorde, mais un simple gourdin quand même. Si toutefois, cet appendice boisé ne te suffisait pas à enrayer les hordes d'ennemis, il t'est possible d'appeler quelqu'un à la rescousse et de partir en quête en équipe. "Deux gourdins valent mieux qu'un !" était un dicton très en vogue de ce temps là. C'est d'ailleurs à peu près à la

GRAND CONCOURS

PLUS DE 22 000 FRANCS DE PRIX A GAGNER !!! C'EST GIGA GRAND !!!

Loisirs Sélection

&

BANZZAI

Nous te proposons dès le premier numéro de BANZZAI un méga concours ! Pour y participer, il te suffit de nous renvoyer sur carte postale tes 5 réponses au plus vite ! Attention, seules les premières réponses gagnantes seront retenues ! Alors précipite-toi vite chez ton revendeur NINTENDO le plus proche pour y découvrir les produits LOISIRS SELECTION et renvoie-nous vite ta carte à l'adresse suivante :

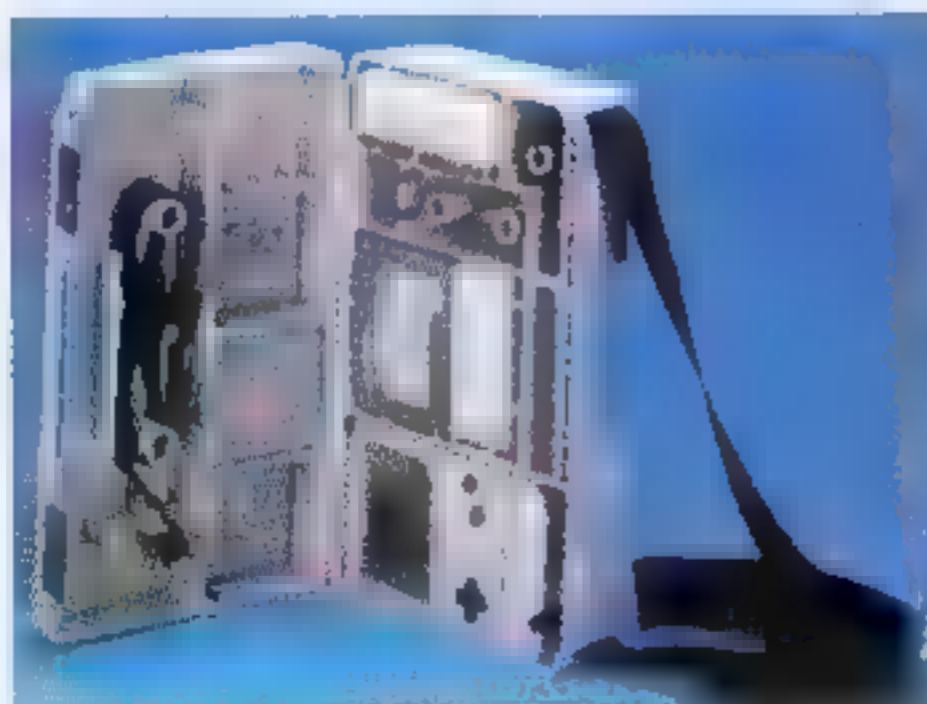
PRESSIMAGE
CONCOURS BANZZAI-LOISIRS SELECTION
19, rue Hégésippe Moreau
75018 Paris

Les gagnants recevront individuellement leur cadeau ; la liste des gagnants sera consultable fin juin sur le minitel 3615 CODE GEN4 Rubrique Banzzai
ATTENTION : LES LOTS SONT OFFERTS SANS GAME BOY NI ACCESSOIRES.



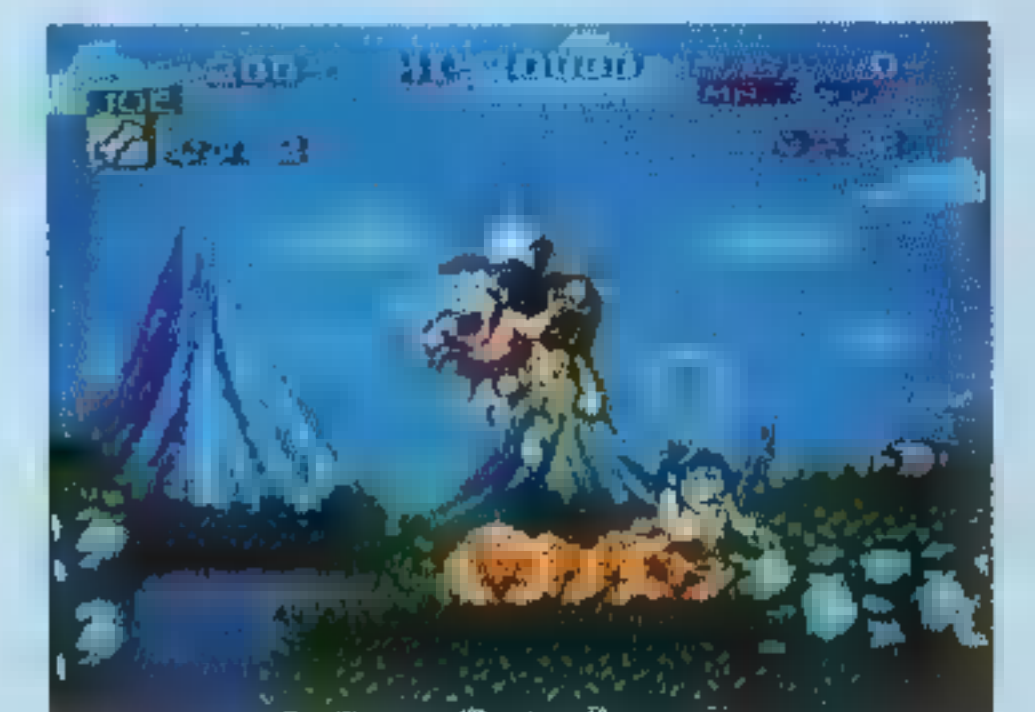
MALLETTE GAME BOY DE LUXE
10 EXEMPLAIRES A GAGNER !
Cette super mallette de rangement et de transport permet d'emporter tous les accessoires du GAME BOY. On peut aussi déposer l'élément de rangement sur son bureau...

MALLETTE GAME BOY
20 EXEMPLAIRES A GAGNER !
Mallette avec sangle, qui permet de ranger tous les accessoires... Géniale pour les voyages !



TELECOQUE : MELIKONI
150 EXEMPLAIRES A GAGNER !
Boîtier de protection du GAME BOY. Le boîtier anti-choq en mousse permet aussi une meilleure prise en main du GAME BOY.

STICK' BALL
EXEMPLAIRES A GAGNER !
Le jeu de l'été... Sur la plage... Dans l'eau... Ou ailleurs !!!
On peut jouer partout avec STICK'BALL, même dans l'eau... Hop ! il suffit de tendre le bras, la balle s'accroche au gant. Pas besoin de fermer la main, la balle reste accrochée.



même période qu'un autre dicton fit son apparition, "l'union fait la force" illustrant à merveille la tactique à observer pour progresser rapidement. Marteler la tête de son co-équipier ne fera pas beaucoup avancer les choses et surtout pas vous !

Le jeu est d'une réalisation excellente sur Super Nintendo tant sur le plan des graphismes, des bruitages et de l'animation des personnages. La version Nes s'annonce aussi excellente avec les mêmes remarques rapportées aux possibilités de la machine. Enfin sur Gameboy, le constat est encore plus flatteur puisque les graphismes et les différentes animations ont bénéficié d'un soin tout particulier. Des détails dans le prochain numéro.

Petites Annonces

Toi qui désire vendre ta console, n'hésite pas à nous envoyer ta petite annonce sur un bout de papier en écrivant très distinctement !

Attention, pour être prise en compte, ta petite annonce devra comporter les indications suivantes :

- description rapide du matériel à vendre
- le prix
- ton numéro de téléphone et ton prénom
- ton adresse (facultatif)

QUESTIONS :

- 1 - Combien de cartouches de jeux peut-on ranger dans la mallette GAME BOY de luxe ?
- 2 - Où sont distribués les accessoires NINTENDO de chez LOISIRS SELECTION ?
- 3 - Combien de fois est inscrit le nom STICK' BALL sur le packaging du produit ?
- 4 - BANZZAI ■ un petit frère, son nom est SUPERSONIC. Sorti chez ton marchand ■ journaux en même temps que BANZZAI, SUPERSONIC est le magazine de tous les SEGA FAN. Quel est le nom du rédacteur en chef de ce nouveau magazine ? (Bientôt sa tête sera mise à prix...)

Question subsidiaire pour départager les ex-aequos :

- 5 - Combien de bulletins réponse au concours Pin's BANZZAI/SUPERSONIC aurons-nous reçu au 31 mai 1992 ?

Les accessoires de LOISIRS SELECTION sont en vente chez ton revendeur



Extrême urgence ! 20 000 PIN'S A GAGNER

Au choix :



celui de Banzzai
(le magazine des fans de NINTENDO)

TES TRESORS



celui de Supersonic
(le magazine des fans de SEGA)

TA MISSION

Avec le BON à découper en bas de la page, tu dois réunir 5 autres bons à découper, aussi, dans d'autres exemplaires de BANZZAI (tout les consoles NINTENDO), ou même SUPERSONIC (tout sur les consoles SEGA)

Tu dois réunir (le plus vite possible) 5 copains qui s'intéressent consoles Sega ou consoles Nintendo ou deux et qui possèdent un exemplaire de Banzzai ou Supersonic.

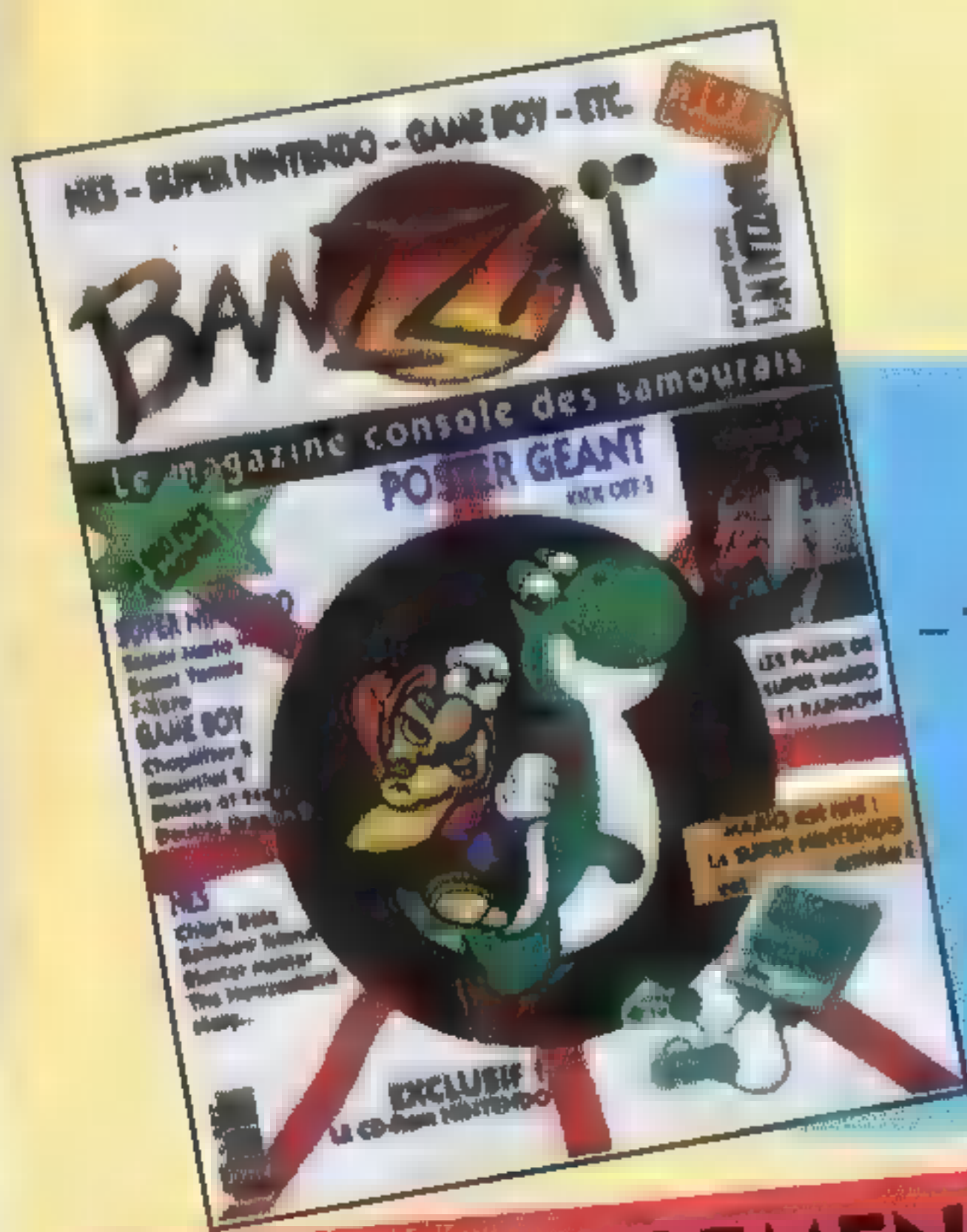
Fais le avant que tes copains ne le fassent avant toi.

TON EQUIPE

Une fois que tu as trouvé les 5 copains en question et collecté les 5 bons de participation, tu inscries leurs noms dans le tableau ci-dessous et tu donnes, si tu le veux, un nom à ton équipe. Banzzai fera plus tard des concours par équipe et nous pourrons ainsi recontacter.

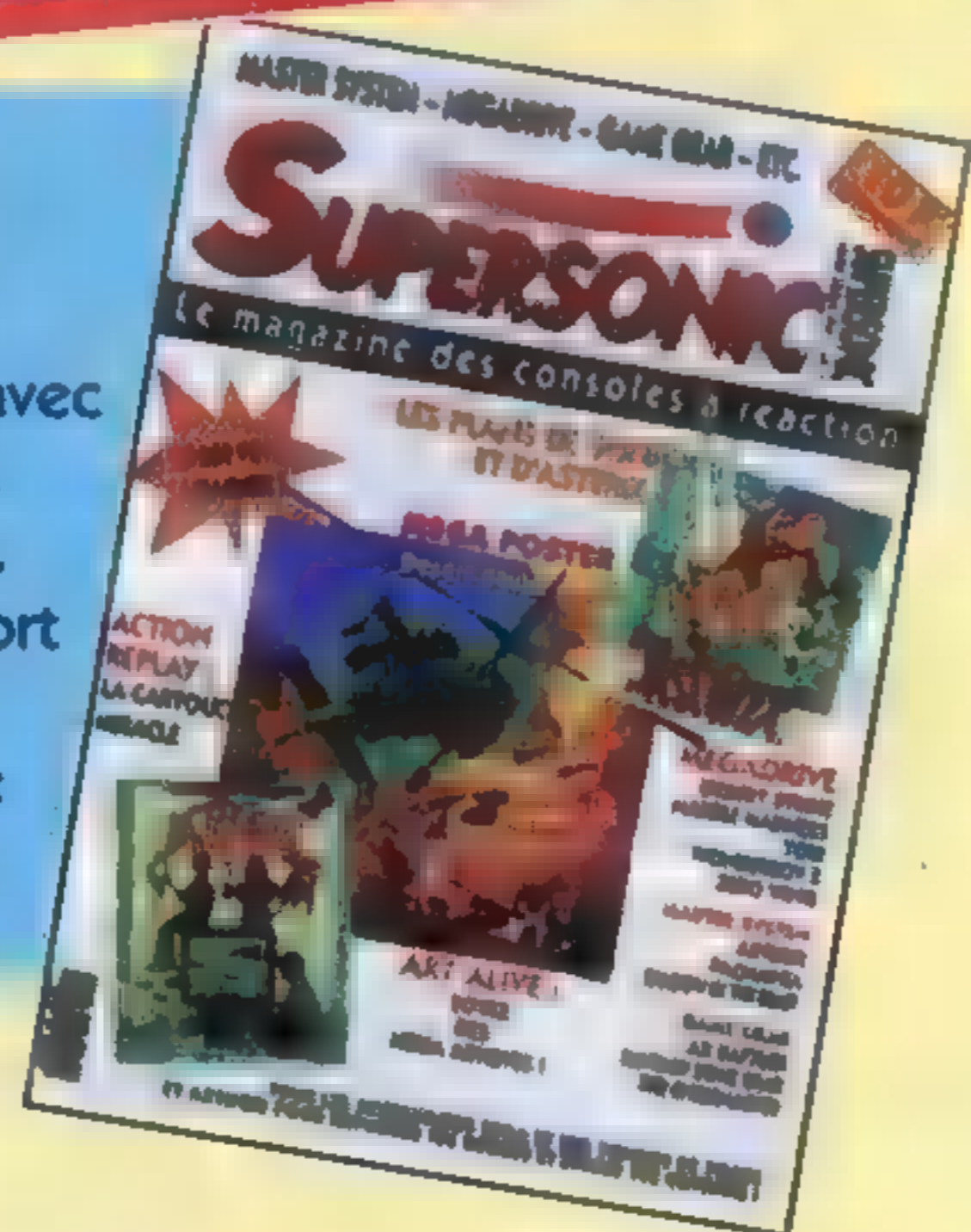
NOM DE TA EQUIPE (facultatif) :

NOM	PRENOM	AGE	NOM	PRENOM	AGE
ADRESSE	ADRESSE		ADRESSE	ADRESSE	
CODE	VILLE		CODE	VILLE	
EQUIPEMENT	EQUIPEMENT		EQUIPEMENT	EQUIPEMENT	



RAPPEL DE LA MISSION

- Tu formes une équipe avec 5 autres personnes.
- Tu réunis les 6 bons.
- Tu remplis le passeport de participation.
- Tu nous renvoies le tout bien affranchi.
- Tu fais vite.



TES MAGAZINES FAVORIS

TON ENGAGEMENT

Je m'appelle (nom) (prénom) . J'ai réuni 6 bons (le mien + 5 autres) découpés dans BANZZAI ou SUPERSONIC. Je les joins à cet envoi. En échange, je désire recevoir (chiffre) pin's de BANZZAI et (chiffre) pin's de SUPERSONIC (le total de ces deux chiffres doit être égal à 7). Je note qu'il y a (deux) pour moi, et 1 (un) pour chacun des 5 camarades ou amis que j'ai contacté et qui m'ont confié leur bon à découper (soit 7 en tout). Je m'engage à distribuer les 5 pin's à mes camarades ou amis dès que je les ai reçus et je désire recevoir ces 7 pin's à l'adresse suivante: (rue, bâtiment...)

(ville) (code)

Ce passeport est à renvoyer à: CHALLENGE PIN'S

BON A RENDRE

(AVEC 5 AUTRES BONS)

à découper dans

Ta 2^{ème} chance de gagner un Pin's Banzzai !

En répondant à ce QUIZZ tu pourras gagner un des 100 Pin's attribués par tirage au sort !

Et surtout n'oublie pas de nous donner...

Ton Nom : Ton Prénom :

Ton Age :

Ton Adresse :

Ton téléphone :

1- Quel est ton équipement micro ou console ?

<input type="checkbox"/> Amstrad CPC	<input type="checkbox"/> Nintendo
<input type="checkbox"/> Amiga	<input type="checkbox"/> Super- Nintendo
<input type="checkbox"/> Atari ST, STE, TT	<input type="checkbox"/> Master System (Sega)
<input type="checkbox"/> Macintosh	<input type="checkbox"/> Megadrive (Sega)
<input type="checkbox"/> PC ou Compatible	<input type="checkbox"/> Game Boy
<input type="checkbox"/> Coregrafx	<input type="checkbox"/> Game Gear
<input type="checkbox"/> Neo-Geo	<input type="checkbox"/> Lynx
<input type="checkbox"/> Autres, précisez...	

2 - Comment l'as-tu acquis ?

On te l'a offert par surprise Tu l'as demandé en cadeau Tu l'as acheté toi-même

3 - Combien de jeux possèdes-tu ?

au total ... sur Nintendo ...

4 - Combien d'heure consacres-tu chaque semaine aux jeux vidéo ?

5 - Quels types de jeux vidéo apprécies-tu ?

(donne une note d'intérêt de 0 à 10)

Arcade		Simulation de conduite	
Aventure		Simulation sportives	
Logique		Autres simul. - wargames	
Réflexes/réflexion		Sim. aérienne/navale	
Rôles		Educatifs	

6 - En moyenne, au bout de combien de mois te lasses-tu d'un jeu ?

7 - Qu'est-ce qui te pousse à acheter un nouveau jeu ?

L'avis d'un ami L'avis de ton magazine
 Les démos (chez les revendeurs) L'avis du revendeur
 La publicité Par lassitude des jeux que tu as déjà

8 - Qu'est-ce qui te freine dans tes achats de jeux vidéo ? (plusieurs réponses possibles)

Manque de temps pour jouer
 Le prix d'achat des jeux
 La prudence après une déception sur certains jeux
 Le manque de renouvellement des idées et des thèmes
 Le vieillissement de ton matériel, l'envie d'en changer
 Une diminution de ton intérêt pour le jeu vidéo en général

9 - Pour toi, le jeu de l'année est ...

10 - Si tu fais un chèque en blanc quelle console ou quel micro voudrais-tu acheter ?

11 - Est-tu étudiant ou lycéen ?

OUI NON

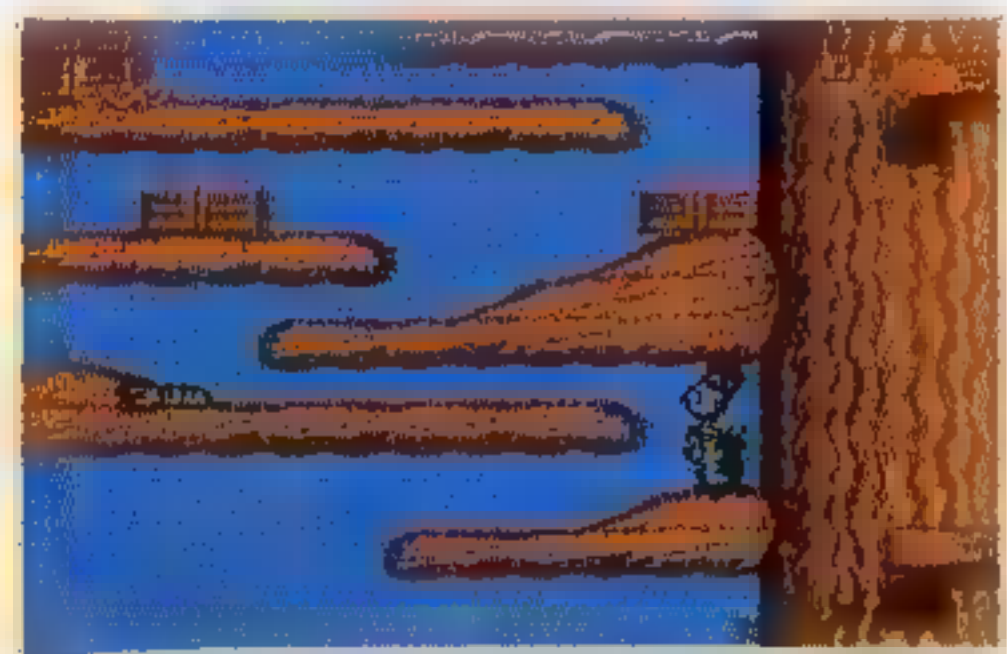
Si OUI quelle est la profession de ton père ? Si NON la tienne ...

<input type="checkbox"/> Agriculteur	<input type="checkbox"/> Enseignant
<input type="checkbox"/> Artisan/Commerçant	<input type="checkbox"/> Fonctionnaire
<input type="checkbox"/> Profession libérale	<input type="checkbox"/> Technicien
<input type="checkbox"/> Dirigeant d'entreprise	<input type="checkbox"/> Employé
<input type="checkbox"/> Cadre supérieur	<input type="checkbox"/> Ouvrier
<input type="checkbox"/> Ingénieur	<input type="checkbox"/> Autres ...
<input type="checkbox"/> Cadre moyen	

CHIP'N DALE

Disney parade (et a bien raison !)

Voilà un jeu super côté, surprenant de tous les côtés, et je vous conseille vivement de ne pas passer à côté : côté graphisme, c'est très joli, côté choix des couleurs, c'est très bon, côté mondes, c'est carrément splendide ; côté argent, c'est normal, c'est comme tous les autres, il faut fouiller la fouille assez profond... Vous commencez votre parcours dans la ville, vous sautez de fleurs en fleurs ou de fleur en cactus (aïe, ouille, ouillouyouille ! ! !), et il va falloir éviter le courant sur les lignes à hautes tensions, marcher en



Tic portant Tac Tac portant Tic ? En tout cas, tactique utile... parfois !

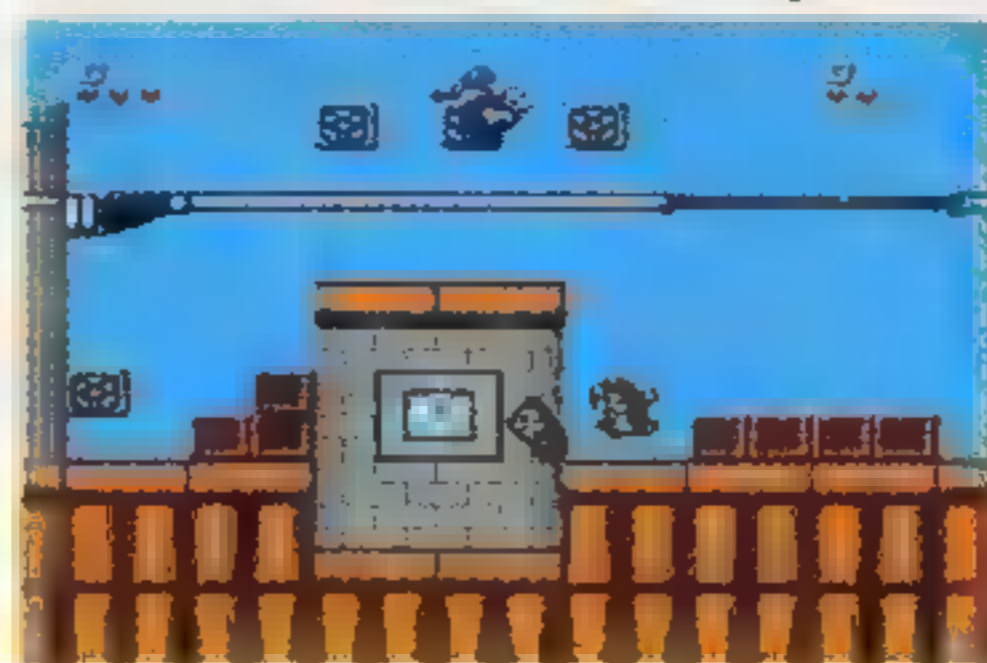
équilibre sur les branches d'un arbre en enjambant des chenilles, tuer la mère chouette, aller de livres en livres dans la bibliothèque, balancer des pommes sur les kangourous, s'amuser à l'aéroglesseur et des tas de choses comme ça qui nous arrivent sans cesse dans la vie de tous les jours !



Allez, parlons vite fait des qualités qui sautent aux yeux et qui réjouissent le joystick : la rapidité, le coeur arrive pas à suivre, et puis le scrolling de type multidirectionnel, on a vite l'impression d'avoir vidé la bouteille de rhum de papa,



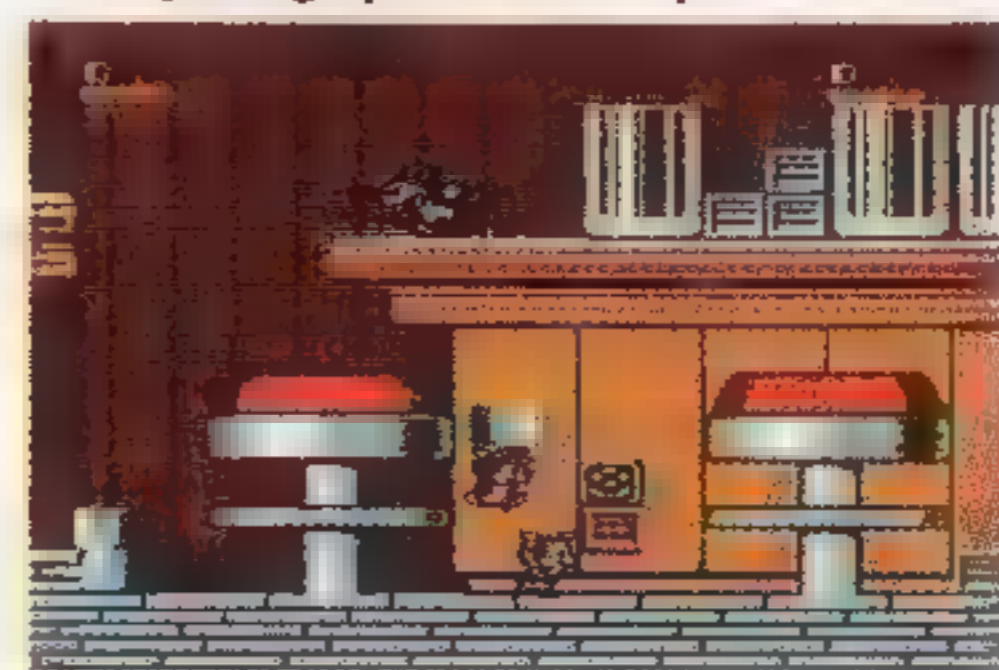
La tac-tac-tac-tique de l'écureuil, toujours sur ses gardes !



et puis l'absence de clignotements à l'écran, à tel point qu'on croirait qu'il n'y a pas d'écran, et les couleurs enfin, tout le contraire des omelettes, pas du tout baveuses quoi. Tout pour plaire ! Côté mélodies, ça assure aussi, même si ce n'est pas de la NEO-GEO, forcément ! Au niveau de la réalisation,



La bibliothèque est sans doute un passage plus difficile que les autres.

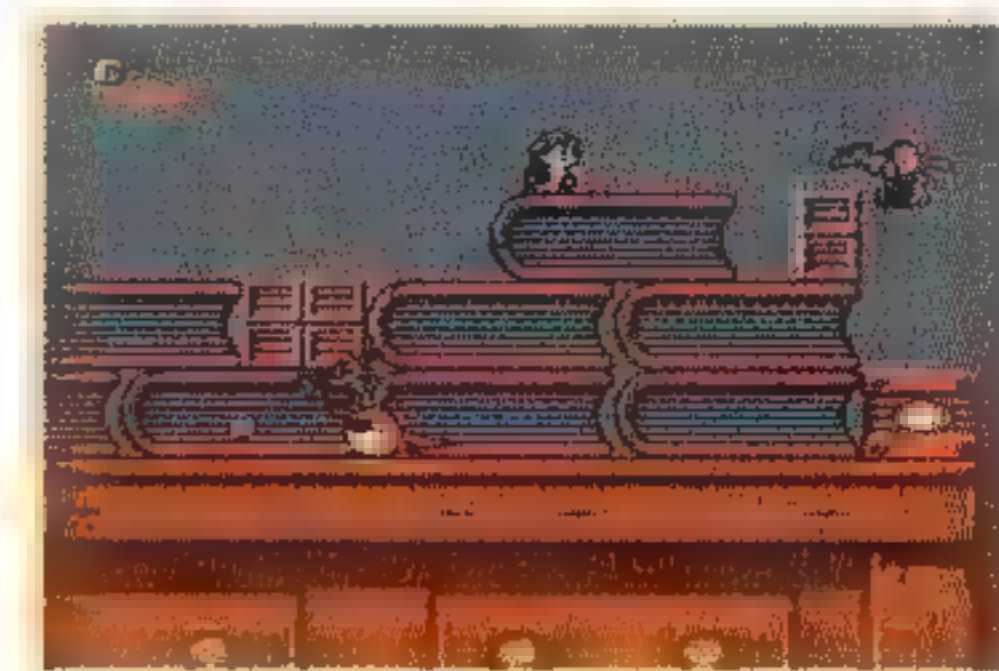


accrochez vous à vos fauteuils, c'est parfait. Mais le grand point fort (eh oui, il y en a encore) de cette cartouche réside dans l'option 2 joueurs. Cela fait longtemps, très longtemps, trop longtemps que la N.E.S ne nous avait offert un jeu à mode 2 joueurs simultanés (c'est d'autant plus le pied !). Comment ne pas s'écrouler par terre (en continuant à s'accrocher au fauteuil) lorsque tu balances une caisse genre lourdingue sur la trombine de Moulhard qui fait 3 à 4 têtes de plus que toi. La difficulté n'est pas très élevée, c'est vrai, mais on va s'amuser longtemps à 2. "Chip'n Dale" en yankee dans le texte ou "Tic et Tac", en pur



Cet arbre n'en finira donc jamais !

parler gaulois, est à conseiller sans restrictions à tout possesseur de la NES, et quand on l'a pas, on l'achète avec !



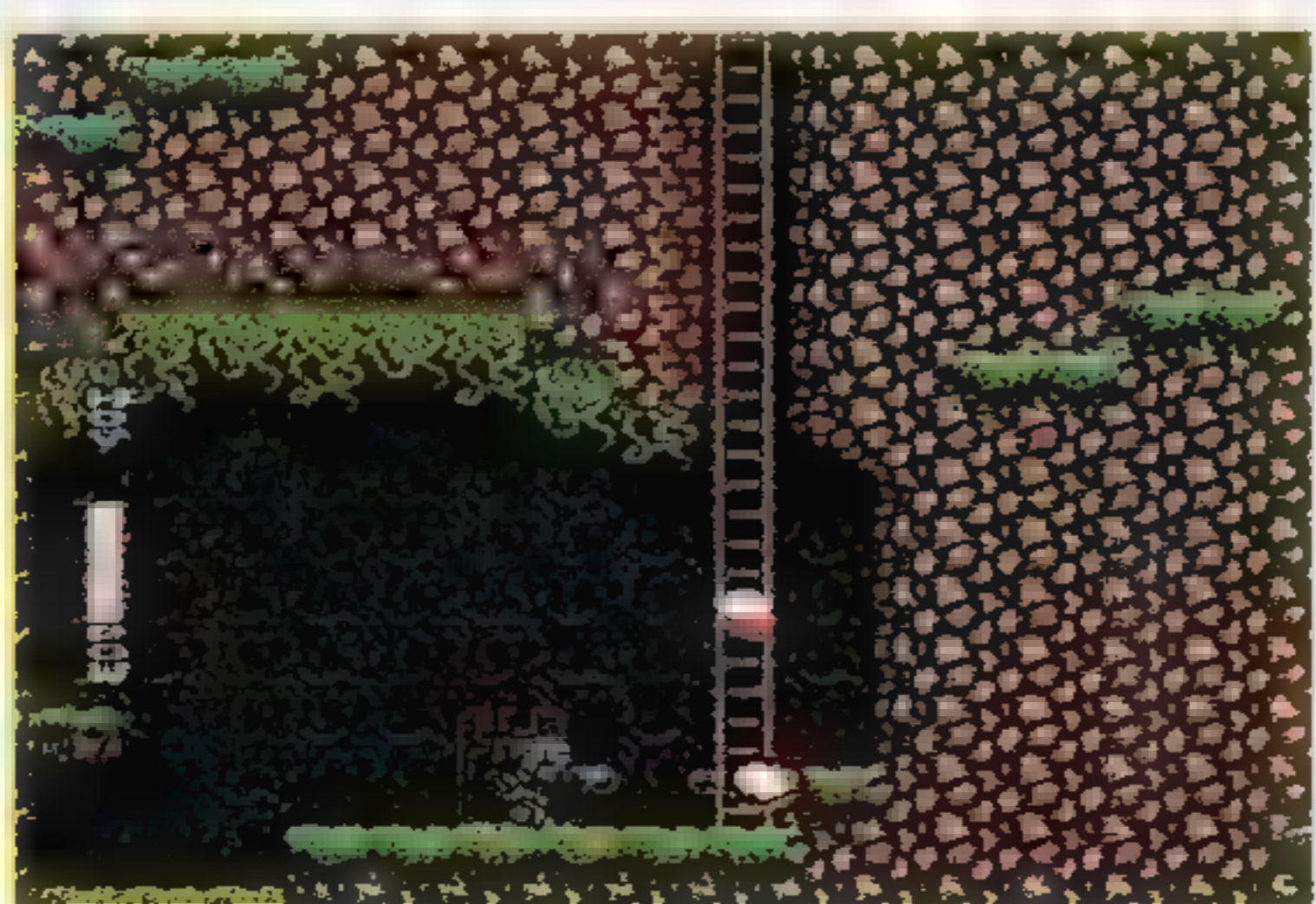
90%

Le principe NES	
Graphisme :	16/20
Animation :	17/20
Son :	15/20
Jouabilité :	17/20
Durée de vie :	14/20

BLASTER MASTER

Tchernobyl : le retour !

Je ne sais pas si ton animal favori est une grenouille, mais si c'est le cas, méfie-toi, car celle de Jason l'a entraîné dans une aventure fantastique au centre de la terre. Pour retrouver Fred (la grenouille en question) tu dois guider Jason sous l'écorce terrestre et lutter contre des mutants radioactifs commandés par Plutonium Boss. Mais avant d'atteindre le Boss, il faut traverser les portes des 8 niveaux, gardées par les Seigneurs des Profondeurs. Pour t'aider, tu as à ta disposition une sorte de char, que tu peux quitter



De temps à autre, il vaut mieux abandonner ton vaisseau et continuer à pieds.

quand tu préfères marcher, où quand tu dois explorer des passages trop étroits. Ces passages mènent le plus souvent à des jardins décorés de pavés. Là, en faisant le nettoyage de toutes ces pierres, tu trouveras des super cadeaux bonus du style : dose d'énergie, puissance de tir, vitesse de déplacement, et, encore mieux, des

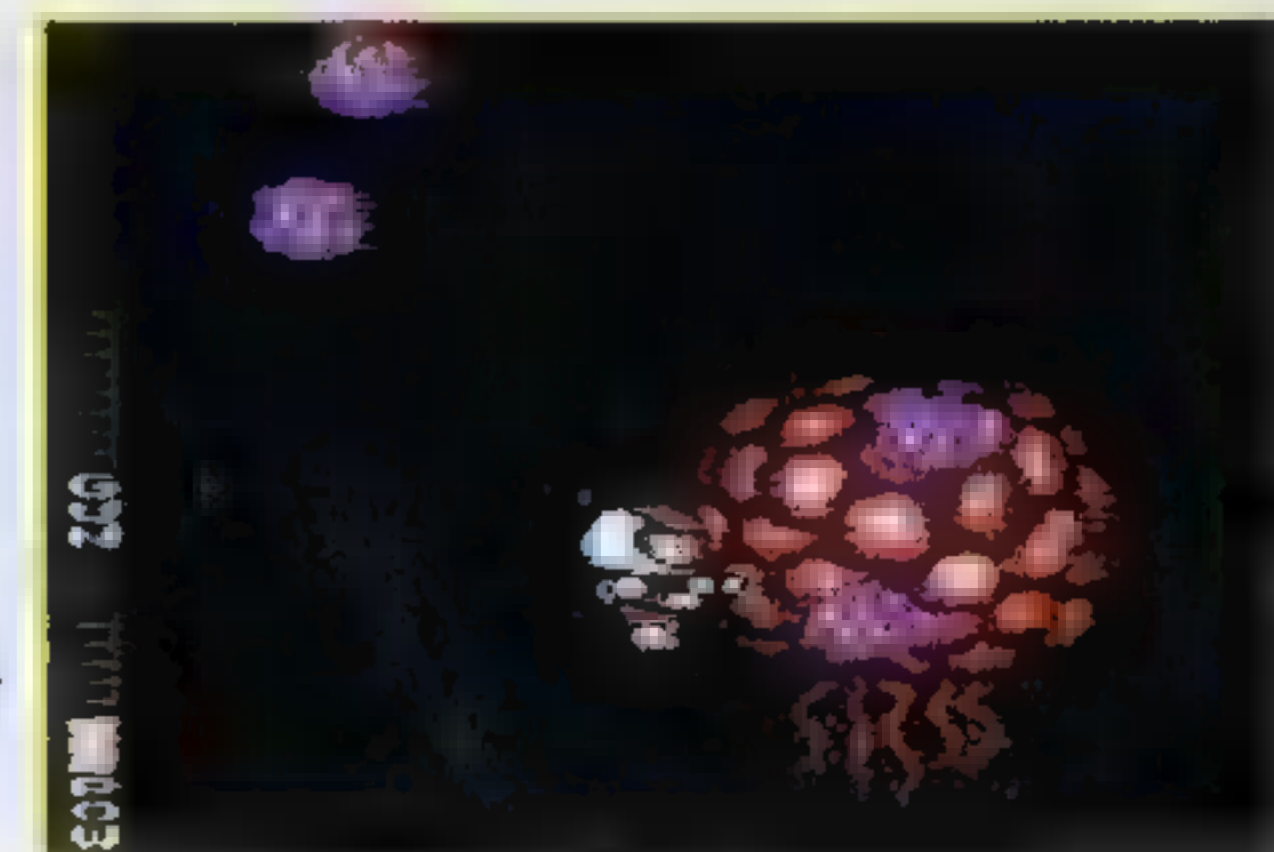
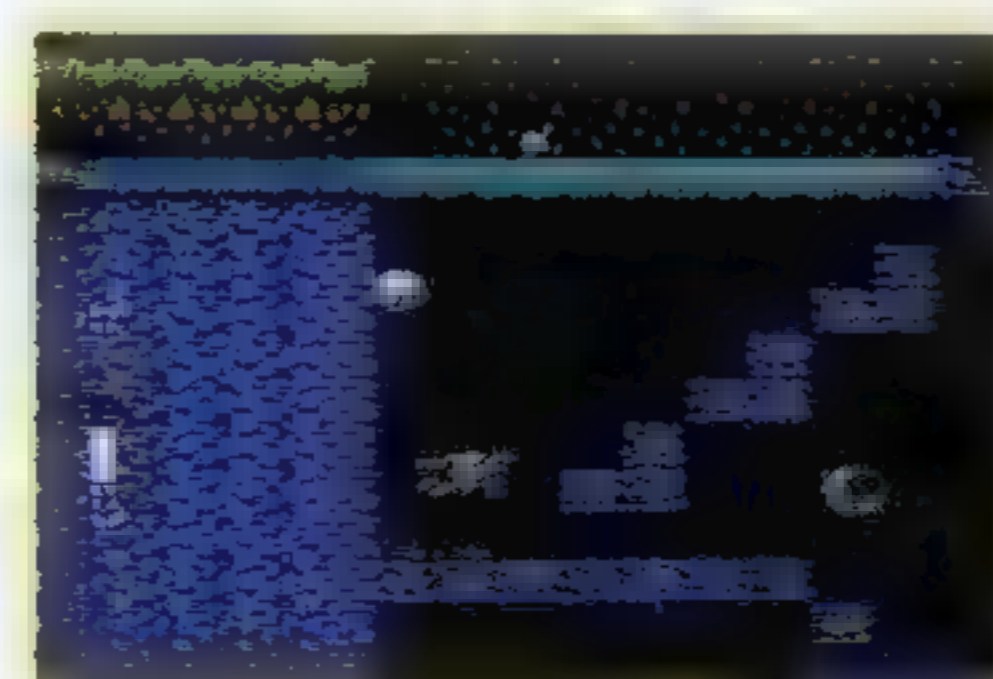
armes spéciales : missiles radio-guidés, grondements de tonnerre, missiles multi-ogives... l'arsenal Ramboesque, quoi ! Cet armement est beaucoup plus sophistiqué que le pistolet et les grenades de départ, mais il est en quantité limitée, et il faut sélectionner les armes dans un sous-menu pour les utiliser. Bref, pour mettre le maximum de chances de ton côté, tu as intérêt à passer tout le territoire au peigne fin et même à te munir d'une feuille et d'un stylo et dessiner un plan pour ne rien oublier.

A chaque fois que tu élimines un chef mutant, il laisse derrière lui un élément qui renforce les



Une des autres phases du jeu, en 3D cette fois-ci.

possibilités de ton char, ou t'aide à continuer l'aventure (écrasement des murs, super canon, chenille...). Les niveaux sont assez complexes, et c'est toi qui choisis ton itinéraire, alors pas de gaffes ; il ne s'agit pas de te trouver nez-à-nez avec un gros gardien, avant d'avoir



Détruit ce monstre et tu récupéreras une arme spéciale.

trouvé des armes correctes, sinon ton compte est bon, mon bonhomme, si je peux être à ce point familier avec toi !

Blaster Master est l'un des meilleurs jeu d'action du moment. A mettre d'urgence sur la liste des récompenses souhaitées pour les bons carnets scolaires.

91%

Le principe NES	
Graphisme :	17/20
Animation :	17/20
Son :	15/20
Jouabilité :	14/20
Durée de vie :	17/20

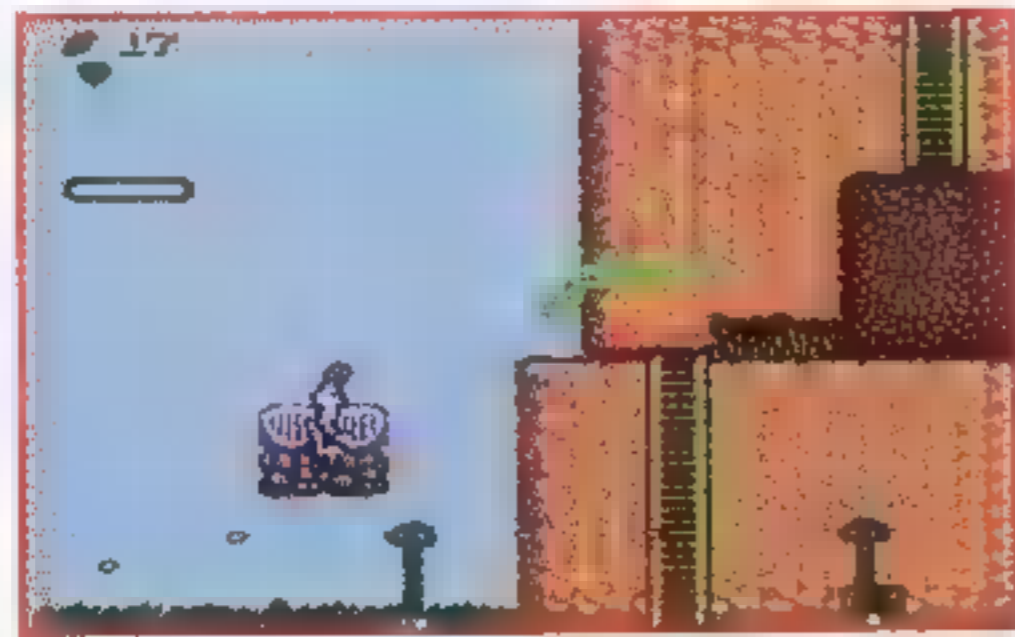
BLOW OUT



jeux vidéo, Blow Out va te sembler très facile. Par contre, si tu n'en es qu'à tes premiers pas sur NES, et que Mario est pour toi une idole inaccessible, Blow Out constituera un bon apprentissage.



décidé de souhaiter à Bugs Bunny un anti-anniversaire, en semant sur le chemin les pièges les plus loufoques : boules de feu, fantômes, appareils d'arrosage, maillets, poids à ressort, vers luisants, boîte à savon, comètes, Mais notre lapin, qui n'est pas né de la dernière pluie (il fête ses 50 ans, record toutes catégories pour ce genre de bêtes), a prévu le coup, et avant de quitter son terrier, s'est armé d'un marteau (plus habile que Cloclo, gag pour les plus de 30 ans !). Cet outil va lui servir à assommer les gêneurs, mais aussi à actionner les balançoires qui le propulseront vers les carottes les



plus haut-perchées. L'autre moyen de défense est moins noble, mais très efficace: c'est la fuite derrière un buisson ou dans un puits jusqu'à ce que tout danger soit écarté. Si tout se passe bien, Bugs Bunny pourra enfin souffler les 50 bougies de son gâteau. Si tu es un as des

Machine : Nintendo
Editeur : Kemco

D'après toi, quel est le plus beau cadeau dont puisse rêver Bugs Bunny pour son anniversaire ? Un ticson pour Terminator 2 ? une invitation à la boum de Patricia ? Sans doute mais il y a encore mieux, beaucoup mieux, infiniment mieux... des carottes ! Et pour se rendre à sa soirée d'anniversaire, Bugs Bunny va devoir traverser la ville de Looney Tune, en se goinfrant de son légume favori. Plus il en mange et plus il a de chances de gagner des vies gratuites au Bonus-Bingo qui ponctue chaque étape. Tu penses bien qu'une telle aubaine crée des jaloux parmi les voisins, Elmer, Sam, Coyotte et Sylvester qui, eux, n'ont pas été invités. Ils ont donc



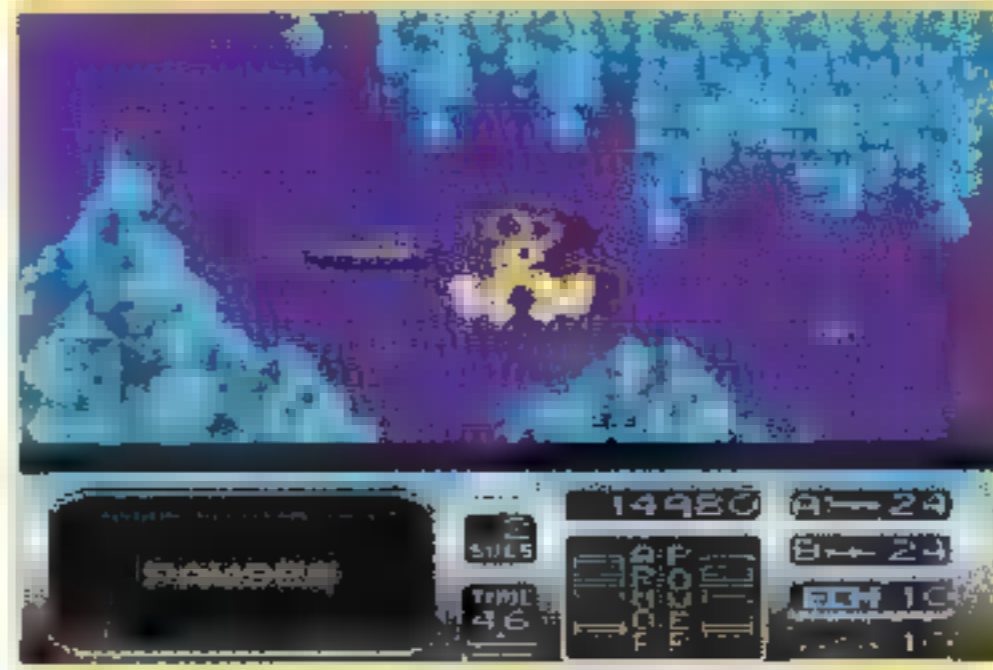
78%

Betty Franchi

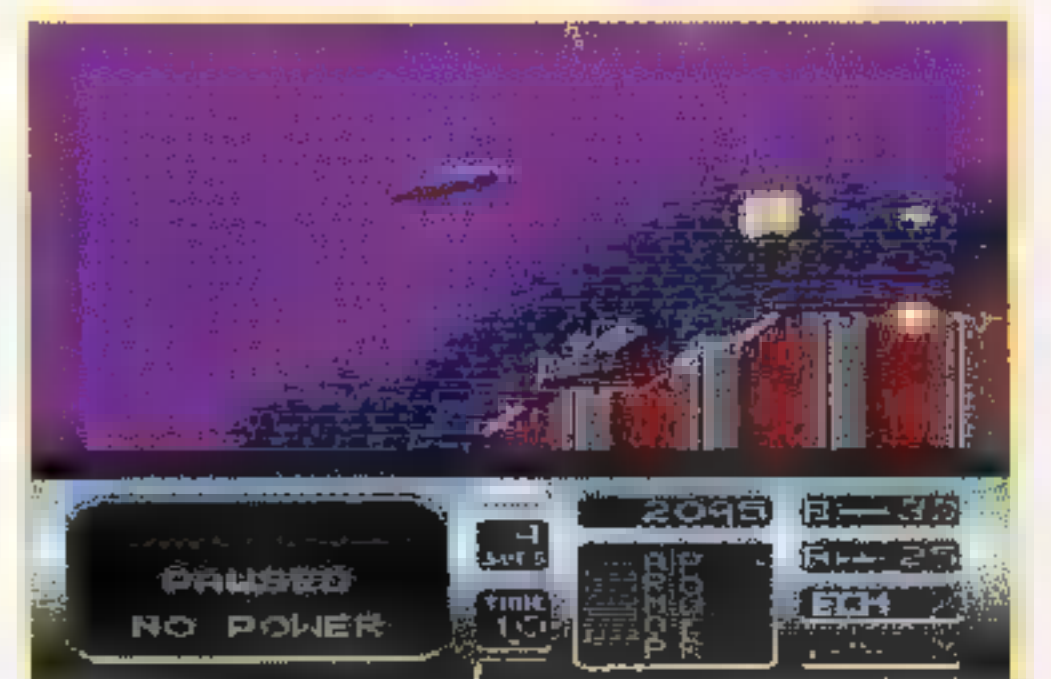
Graphisme :	14/20
Animation :	14/20
Son :	13/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	16/20

HUNT FOR RED OCTOBER

Machine : Nintendo
Editeur : Hi Tech



D'abord, je te racontes l'histoire. C'est des Soviétiques qui ont construit un sous-marin de guerre fantastique, le Red October. Le capitaine Ramius, dont la mission est de tester l'engin, en profite pour s'enfuir vers les côtes américaines, et par la même occasion livrer le sous-marin à l'ennemi. Les Russes ne l'entendent évidemment pas de cette oreille, et vont tout faire pour l'arrêter. C'est là que tu entres en jeu pour essayer de déjouer leurs attaques. Je dispose de torpilles, de missiles et de leurres électroniques, mais pas en quantité illimitée, il faut donc que tu refasses le plein en attrapant les bonus qui rechargeront tes réserves. Un système de défense permet de se rendre invisible durant de courts moments et tu l'en sers



pour aborder les passages difficiles. En bref, Red October est un petit jeu d'action, basé, en fait, sur l'adresse et la précision : passer dans des grottes sous-marines souvent étroites, éviter les pièges, les tirs ennemis et les obstacles mobiles... Dur, dur ! Conclusion, avant d'acheter le jeu, tu as intérêt à l'essayer!

62%

Betty Franchi

Graphisme :	11/20
Animation :	12/20
Son :	13/20
Jouabilité :	14/20
Durée de vie :	14/20

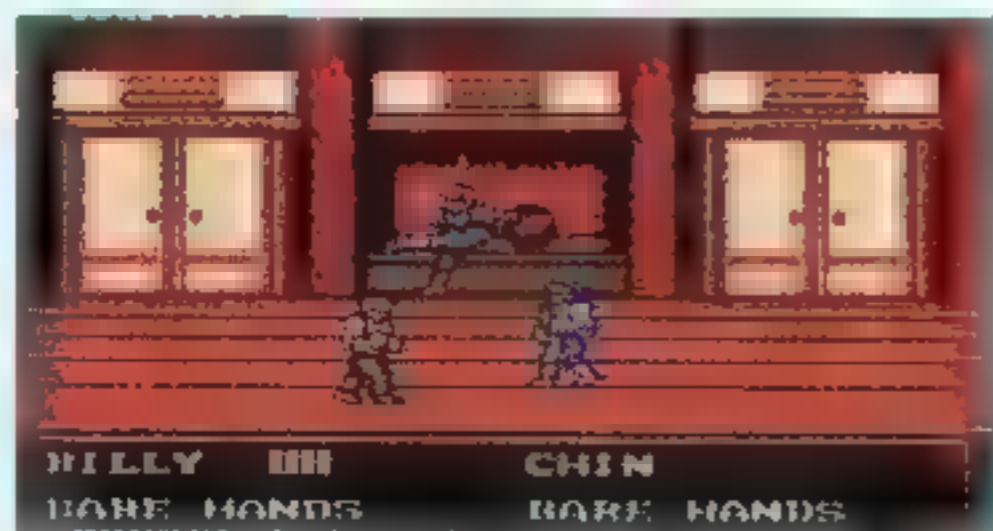
DOUBLE DRAGON III

Les poings de la fureur !

Machine : Nintendo
Editeur : Acclaim

Le troisième épisode de cette célèbre saga est enfin disponible sur ta NES. Et tu peux le dire, on n'aura pas attendu pour rien ! Rappelle-toi, dans les deux premiers épisodes tu avais pour mission de délivrer ta fiancée et tu avais réussi avec succès.

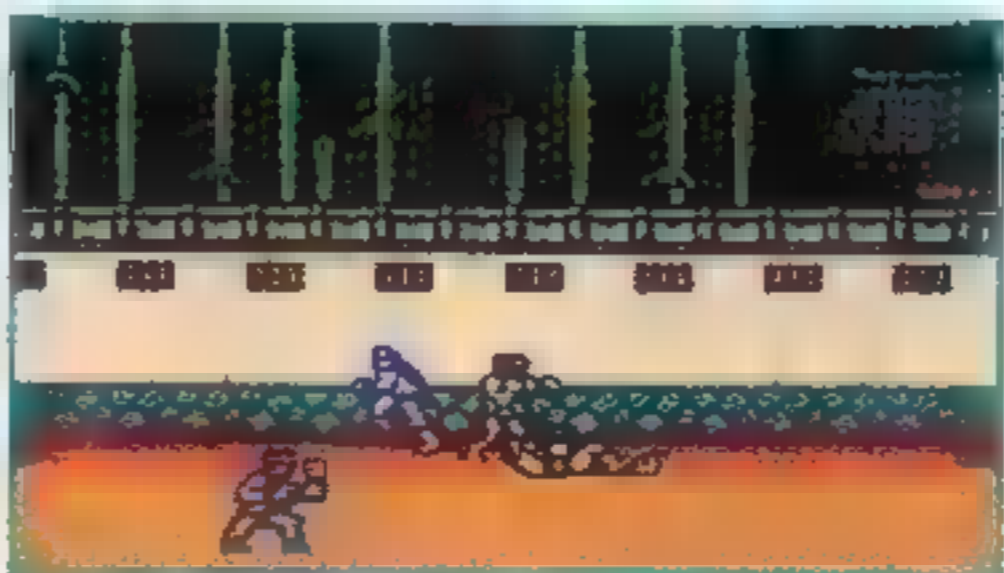
Dans Double Dragon 3 tu devras une fois de plus la délivrer, mais cette fois-ci ses ravisseurs l'ont demandé de leur rapporter les trois pierres sacrées en guise de rançon... Ces trois pierres sévèrement gardées sont dispersées dans les cinq pays composant les



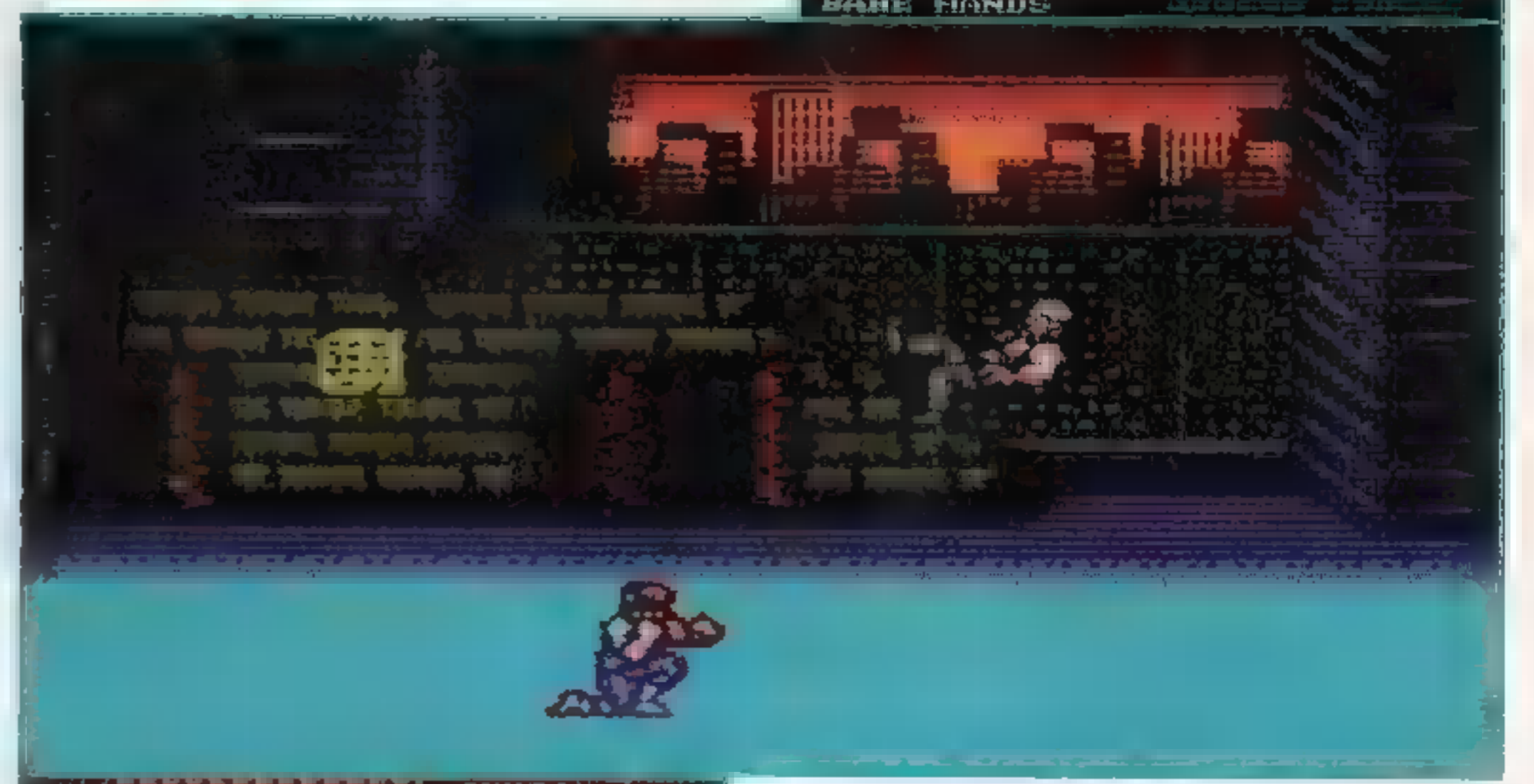
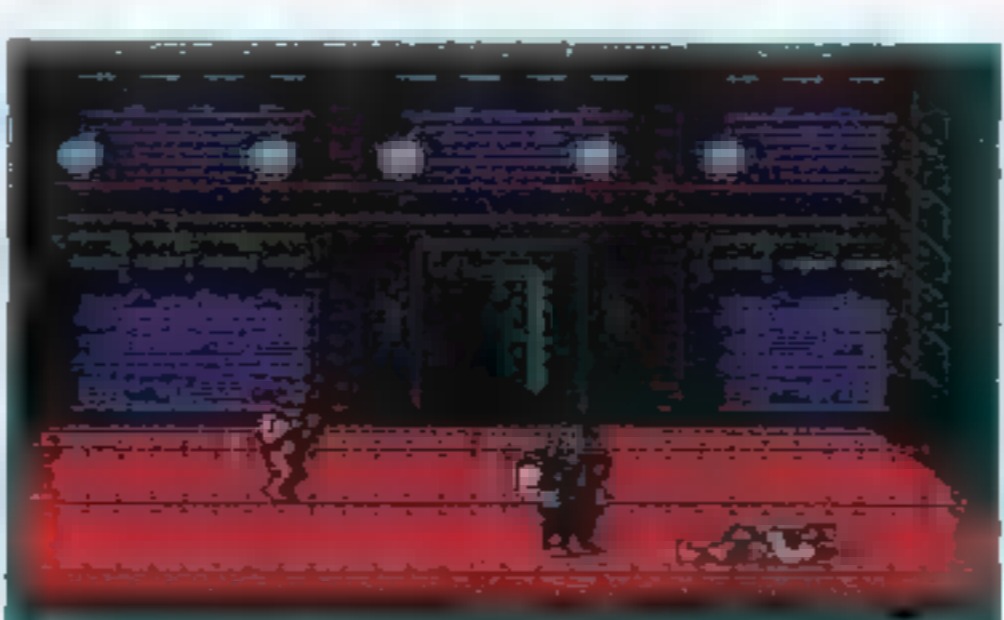
niveaux du jeu... Sous ce scénario se cache l'un des meilleurs jeu de baston disponible sur Nintendo. Tu peux y jouer à deux et c'est même conseillé car le jeu est très difficile. Plusieurs coups sont à ta disposition dont un particulièrement impressionnant qui consiste à faire un salto par-dessus un adversaire, l'accrocher par les cheveux et l'envoyer balader dans le decor ! Balaize, non ?

Les graphismes sont assez cools, les sprites ne sont pas trop moches.

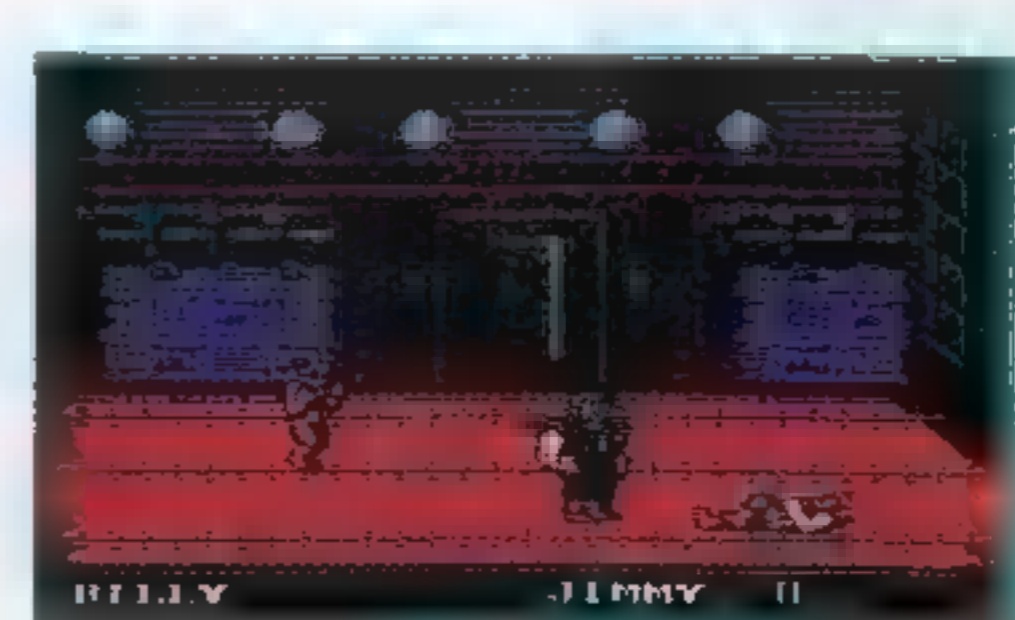
Un petit conseil en passant, pour tuer plus facilement l'adversaire attrape-le par le col et inflige lui 2 coups de genou. Laisse la manette dans sa direction (tu le ré-atrappes) et donne lui alors 3 coups de genou : il meurt ! Attention : cela ne marche pas tout le temps, notamment sur les Ninja de 3^{ème} niveau.



Les musiques ne sont pas mauvaises, voire pas mal du tout ainsi que les bruitages qui sans être excellents, ne sont pas nuls. Il faut un certain temps pour s'habituer aux divers coups mais on y arrive au bout de quelques parties.



L'animation des personnages a été particulièrement travaillée ce qui la rend très réaliste. Mais il faut tout de même noter de gros clignotements de sprites qui gênent parfois la vision du jeu. Au final, Double Dragon 3 est un

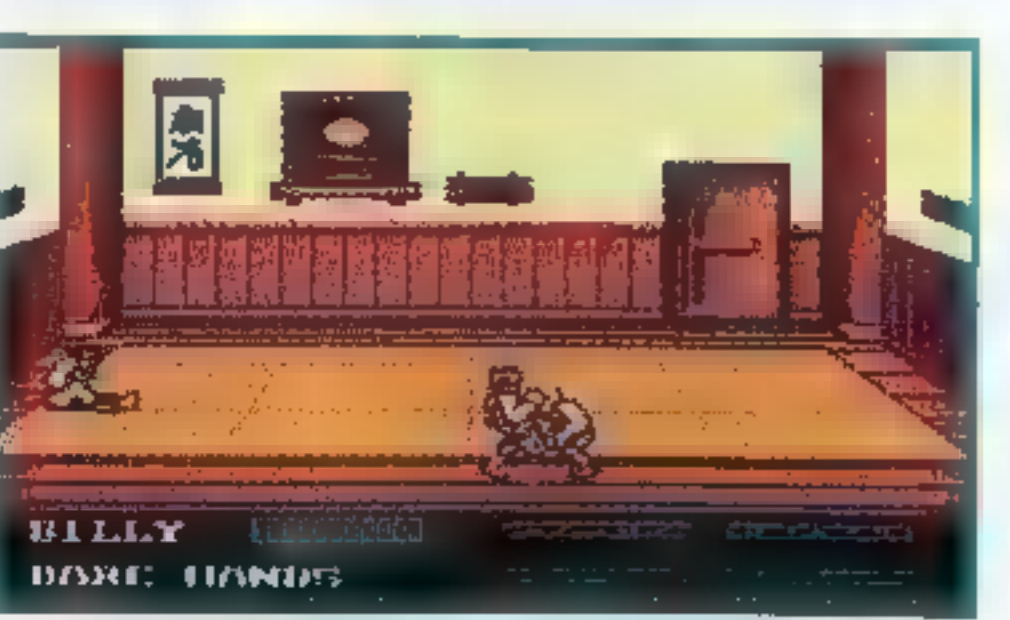


excellent jeu digne de ses prédécesseurs malgré de gros problèmes de clignotements...

89%

Lionel Viñet

Graphisme :	14/20
Animation :	16/20
Son :	15/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	16/20

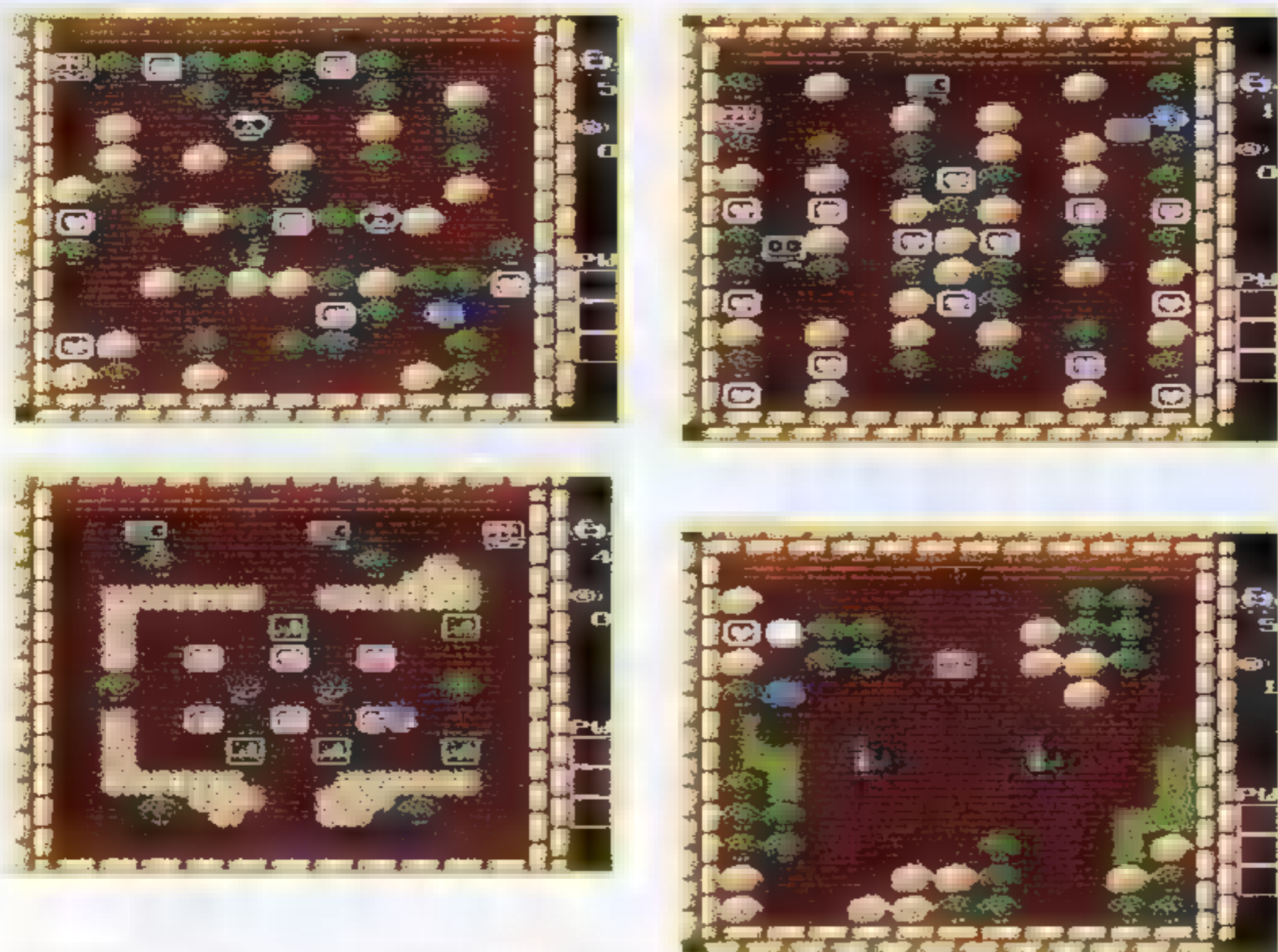


ADVENTURES OF LOLO 2

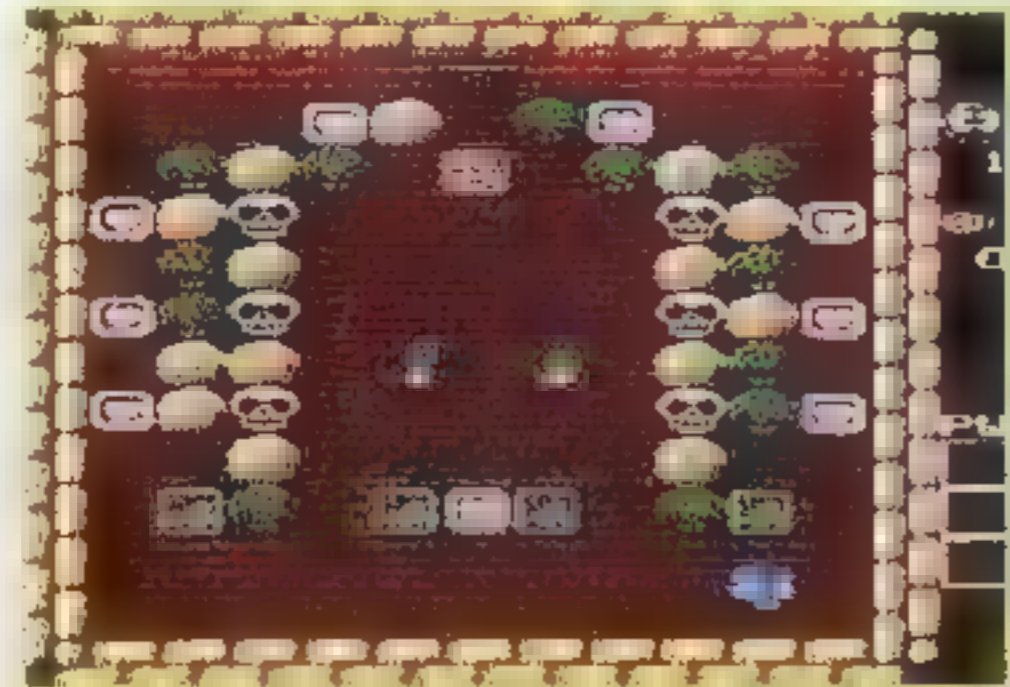
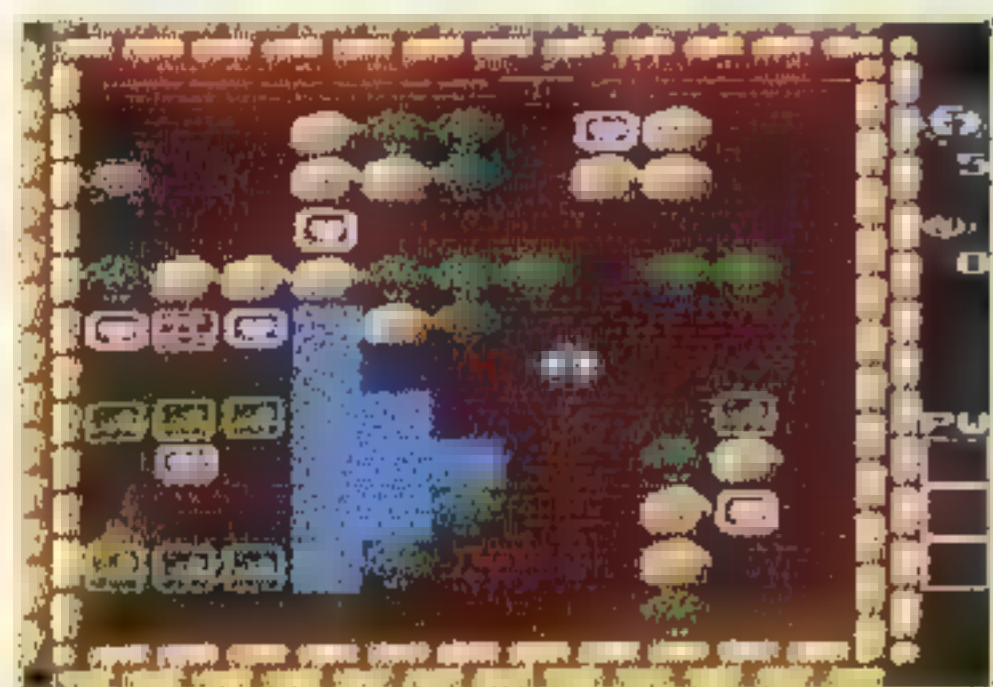
Machine : Nintendo
Editeur : HAL Laboratory

Dans ce jeu de réflexion, tu vas retrouver ton héros adoré, Lolo, cette petite boule qui avait déjà su te faire criser dans le premier épisode. Tu dois ramasser tous les cœurs qui traînent à l'écran, pour ensuite ouvrir un coffre qui révèle alors la sortie du prochain niveau. Hélas, il faut bougrement réfléchir pour éviter les pièges, te débarrasser des ennemis et ne pas te retrouver coincé dans un cul de sac. Tu peux en effet déplacer certains éléments du décor pour enfermer un monstre dans un coin ou tout simplement pour te protéger de ses tirs.

De temps en temps, lorsque tu auras ramassé un certain nombre de cœurs, tu obtiendras un pouvoir



supplémentaire, très utile pour détruire certains ennemis ou passer un obstacle. Les décors sont sympathiques, le jeu très drôle, les animations et les graphismes soignés. Le tout est accompagné de musiques entraînantes qui font que tu ne t'ennuieras pas. Des heures de jeu



90%

Didier Latil

Graphisme : 12/20
Animation : 13/20
Son : 12/20
Jouabilité : 15/20
Durée de vie : 17/20

CAPTAIN PLANET

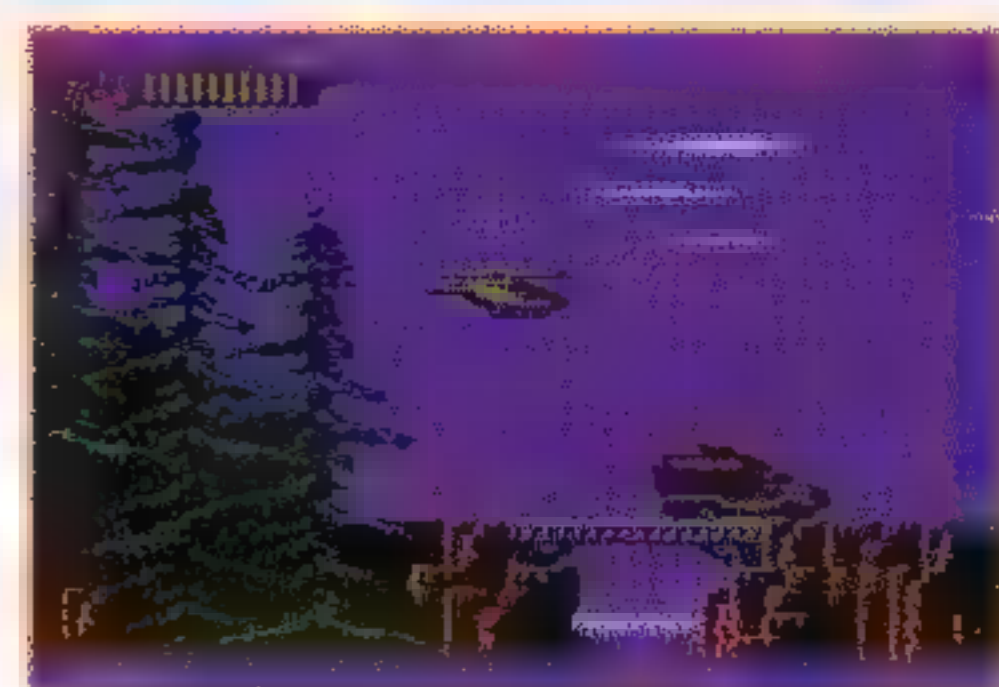
Machine : Nintendo
Editeur : Mindscape

Captain Planet, avec un sens médiatique aiguisé, nous offre de nouvelles aventures après un long périple sur Canal +. Il va, avec ton aide, tenter de sauver tous les animaux menacés par la pollution.

Pour cela, tu disposes de 5 forces élémentaires : le feu et la terre servent à l'attaque, l'eau et le vent servent à la défense, et le cœur sert à la collecte des animaux.

Chacun des 5 niveaux du jeu comprend 2 stages : un défi extérieur dans lequel tu dois combattre des vaisseaux ennemis, enrayer la pollution et ramasser des animaux. Le deuxième défi se déroule à l'intérieur; là, tu peux te transformer en force élémentaire pour détruire les déchets toxiques, les pollueurs, et chercher des bonus.

Que ce soit dedans ou dehors, c'est à toi d'utiliser les forces à bon escient pour être le plus efficace possible. Le feu sert surtout à tirer devant soi, alors que la terre sert à écraser les pièges au sol.



Heureusement que Mindscape a prévu, en plus, des codes d'accès à afin de chaque niveau et un mode d'emploi détaillé des tâches à accomplir, sinon je ne sais pas quel surhomme arriverait à sauver a faune de la terre.

Un jeu écologique

60%

Betty Franchi

Graphisme : 13/20
Animation : 14/20
Son : 12/20
Jouabilité : 11/20
Durée de vie : 17/20

JACKIE CHAN'S

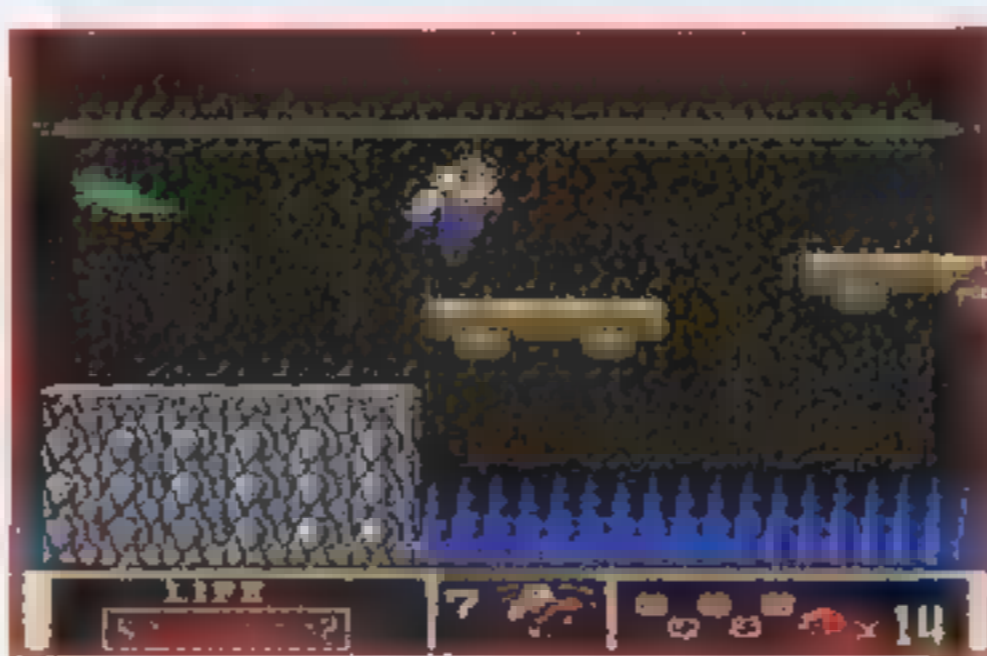
Portrait chinois I

Machine : Nintendo
Editeur : Hudson Soft

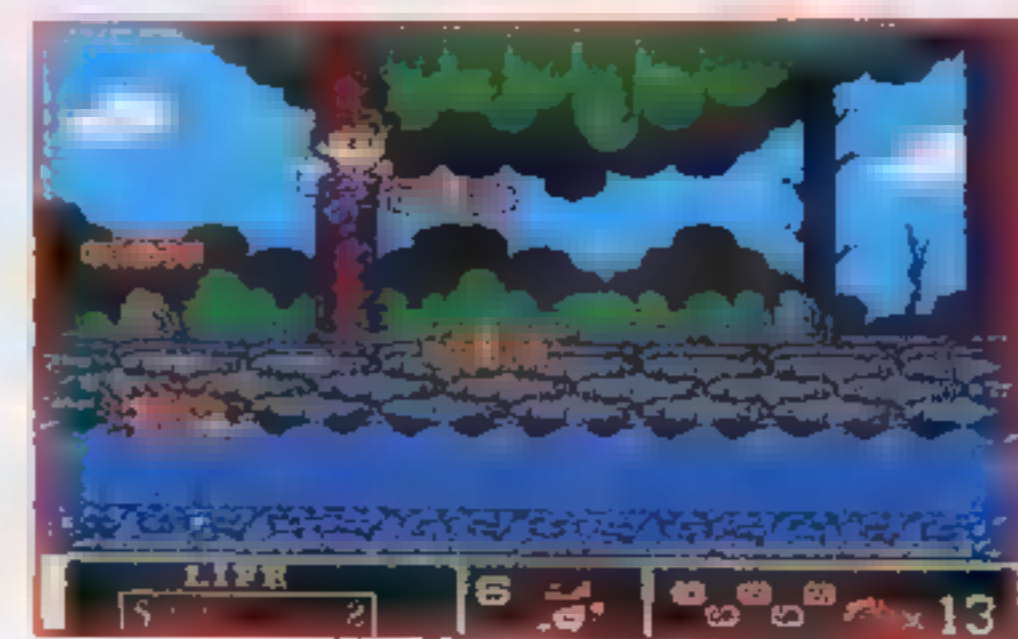
Allez, on joue au jeu du portrait. Il est petit, très petit, avec une mine asiatique fortement prononcée, un chinois mâtiné de japonais, à moins que ce ne soit l'inverse, il fait penser irrésistiblement Bruce Lee. Mais qui se cache sous ces quelques traits de plume trempée dans l'encre jaune ! Jackie Chan, bien sûr ! Le petit brun



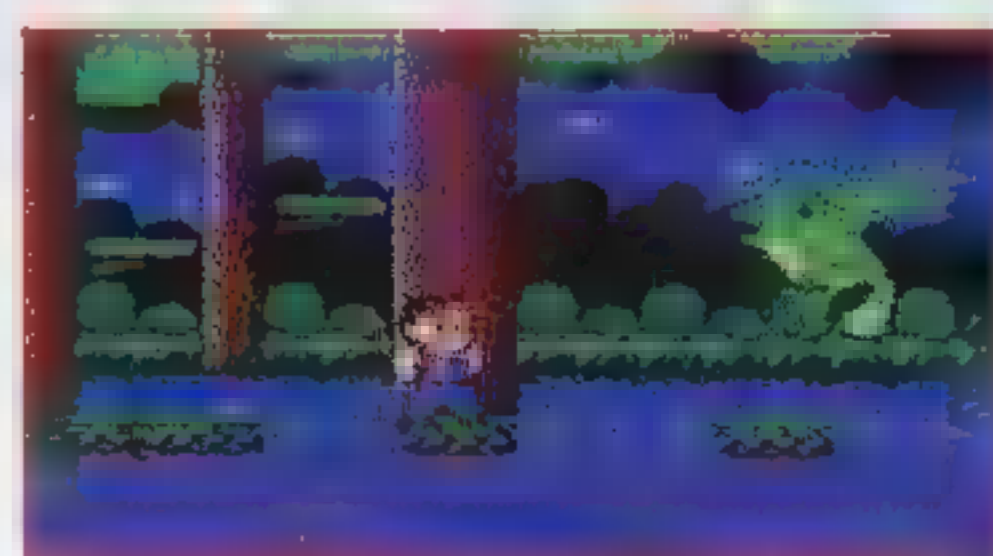
aux yeux marrons, d'un saut dont il a le secret, atterrit à grands fracas sur votre écran. Il a de quoi être content d'ailleurs car tous ses gestes, toutes ses mimiques, de sa tête d' ahuri au sourire genre Paul Newman en



passant par son regard de cocker, tout est repris de la version CoregrafX. Autant le dire tout de suite, hormis quelques clignotements, le jeu est parfait ! Reprenant pratiquement tous les niveaux et boss de la version originale, Jackie Chan devra traverser l'eau, l'air (la vie ! cela me rappelle une pub), le feu, les tigres, les oiseaux de feu mais surtout les gros méchants loups



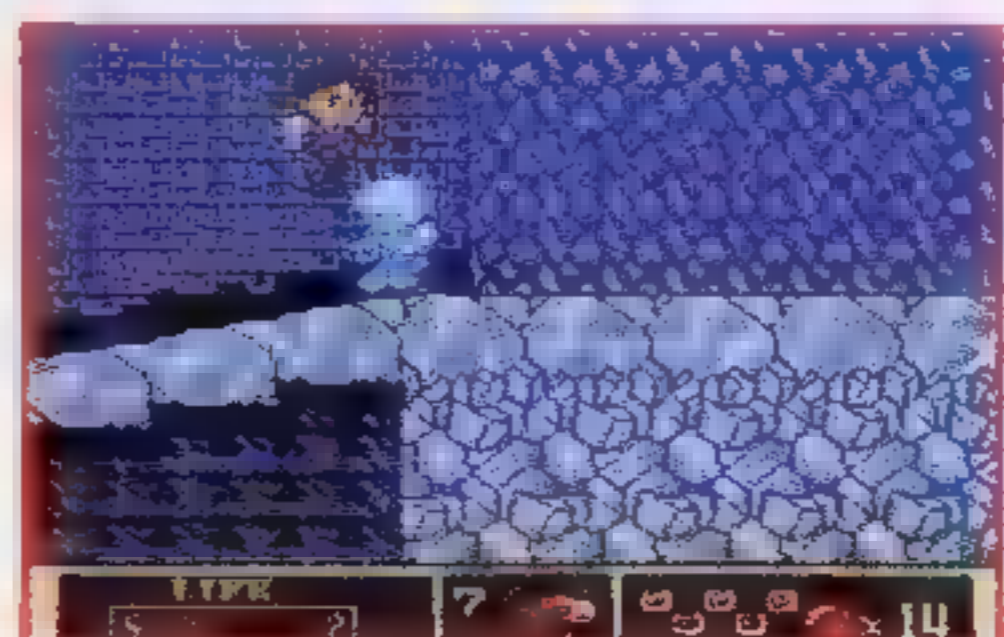
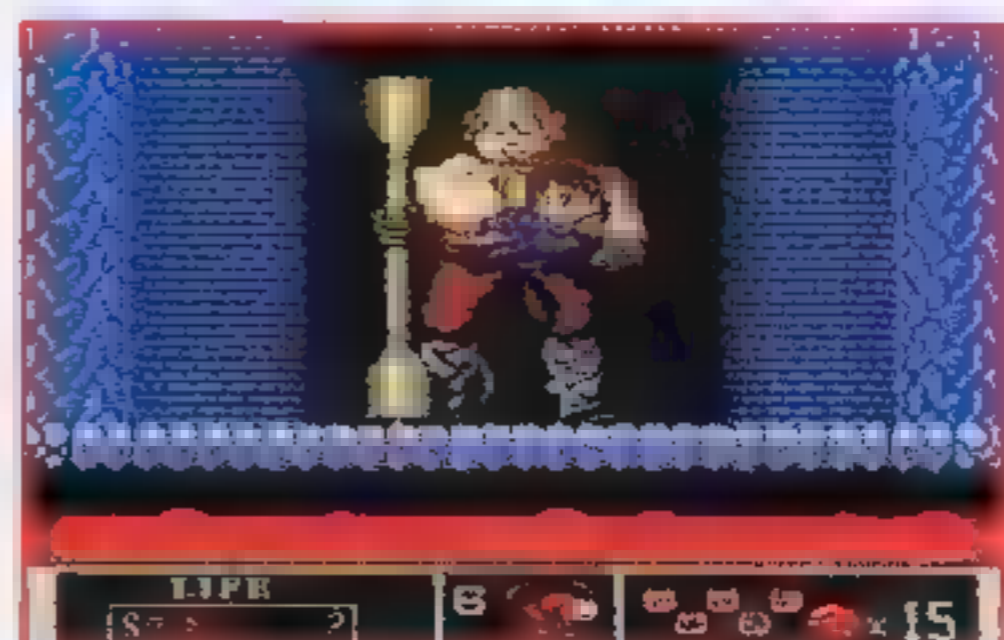
: boudha, géant à la massue sans oublier le cyclope rose, la tortue volante et quantité d'autres. A quand un Jackie Chan sur Gameboy ou bien, allez j'ose, un Jackie Chan numéro 2. Acheter ce jeu est un devoir moral, un hommage aux belles choses et gare aux petits filous qui ne le feraient pas car je demande à mon pote Goliath de lui mettre la tête au carré et de lui faire les oreilles de Mickey.



91%

J. Philippe Alba

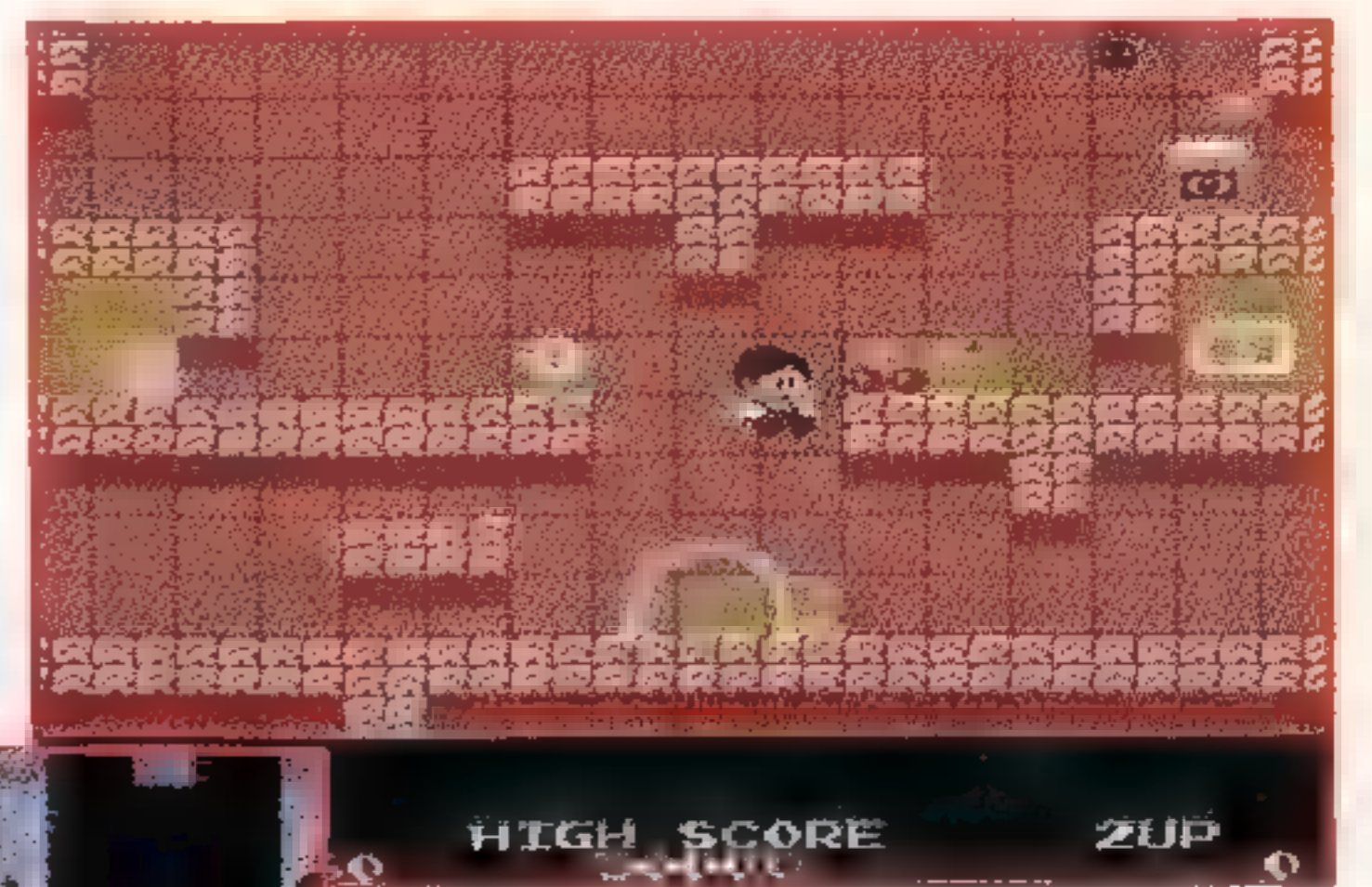
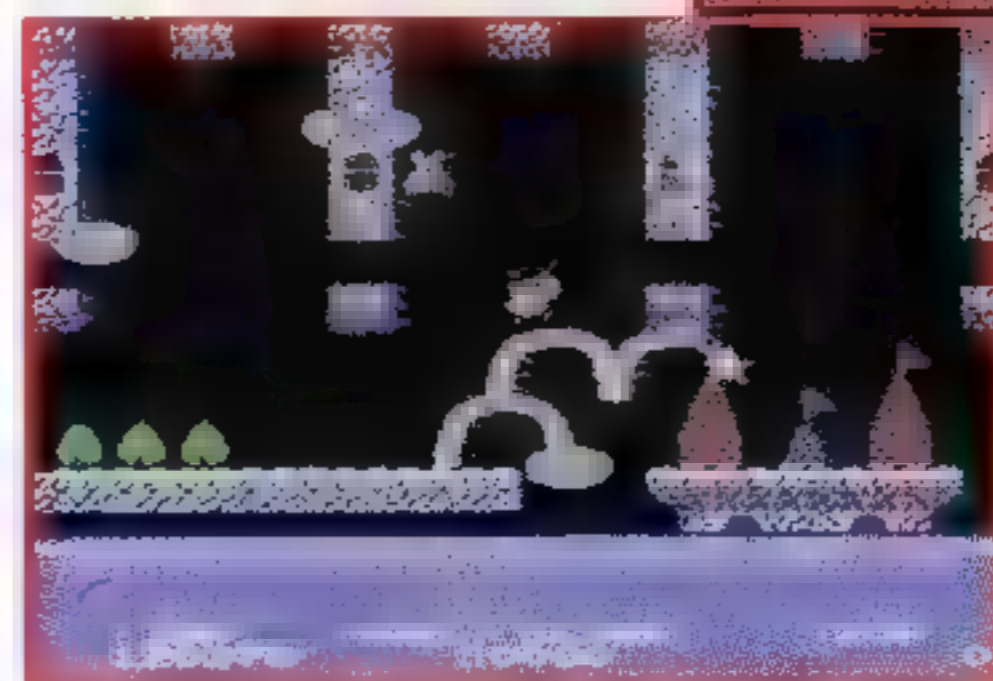
Graphisme : 16/20
Animation : 16/20
Son : 15/20
Jouabilité : 15/20
Durée de vie : 15/20



DAVID

RAINBOW ISLAND

Océanique

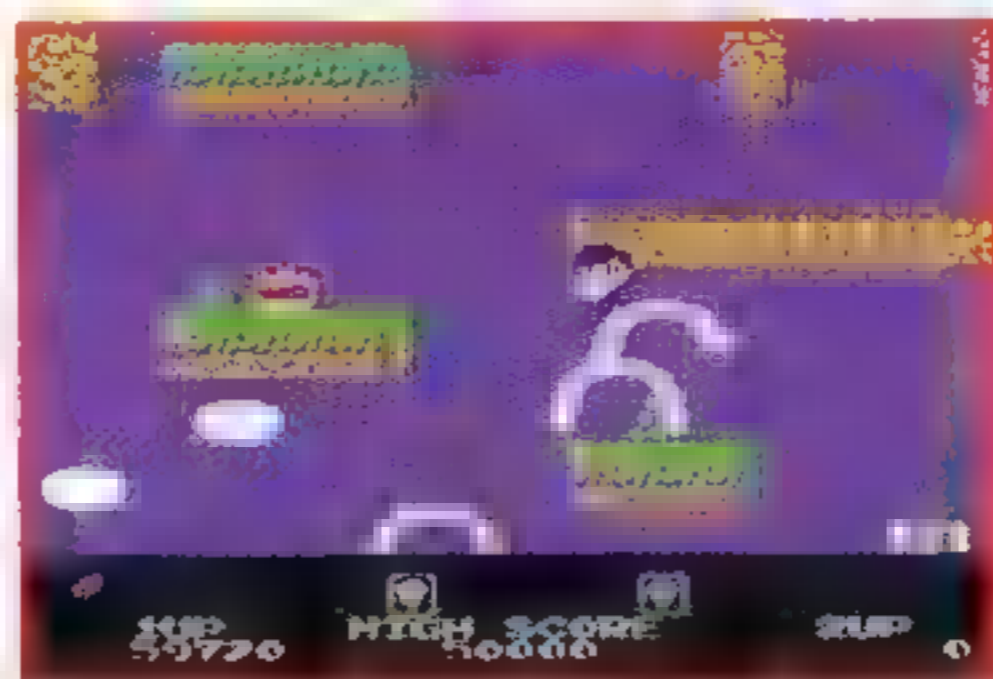


■ Machine : Nintendo
■ Editeur : Ocean

Aaaaah ! Je l'attendais depuis longtemps celui-là et il ne me déçoit pas au contraire, il m'éblouit (normal pour un arc-en-ciel) ! Si vous ne connaissez

pas Rainbow Island (un grand hit, pourtant) sachez que vous êtes dans la peau d'un petit bonhomme qui jète des arcs-en-ciel (à propos vous connaissez le pluriel de clair-obscur, non ? eh bien on dit, par exemple, les articles de Jean-Philippe -c'est moi- sont clairs-obscur). Les niveaux sont courts, mais remplis de bonus (étoiles se

multipliant, gammes de couleur, bonus de rapidité etc, etc). Les niveaux se parcourent de bas en haut. En haut justement, vous



arriverez à un coffre énorme contenant plein de fruits dégoussés pour la santé. Faire preuve de rapidité et de précision sont les 2 points essentiels du jeu, mais là, je vous fais confiance. Précision quand vous tirez un arc en ciel et rapidité pour ne pas se faire rattraper par l'eau, que je vois

très bleue d'ailleurs, ce qui confirme que je ne suis pas daltonien. Le genre d'eau dont l'abus noie irrémédiablement bien-sûr. Tout est fantastique, magnifique, magique et plein d'autres trucs en "ique". La version console a gardé les mêmes niveaux que sur micro, mais on ne s'en lasse quand même pas, surtout qu'on ne connaît pas forcément la version micro.. Le personnage est clairement dessiné (dommage qu'il ne soit pas plus expressif) mais on n'en voudra pas à OCEAN qui fait de plus en plus de jeux sur NES (qui sont très bons d'ailleurs). La musique accompagne très bien le jeu : les monstres de fin de niveau sont graphiquement ce qu'il y a de mieux sur Nintendo (à part un

Allez, encore un petit effort et cela en terminera ce stage.

certain Megaman II). Une option 2 joueurs est même donnée, les joueurs ne sont pas simultanés, mais quand l'un perd l'autre reprend au même endroit. Enormément de niveaux et de bonus ; un jeu gigantesque dans la lignée des meilleurs.



90%

J. Philippe Alba

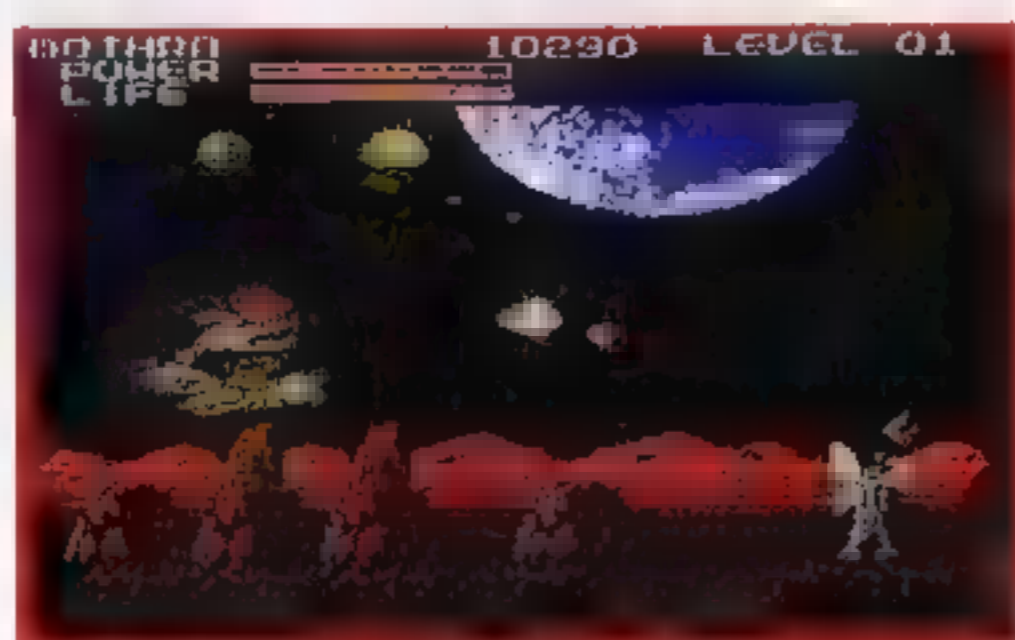
Graphisme :	14/20
Animation :	16/20
Son :	14/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	16/20

GODZILLA

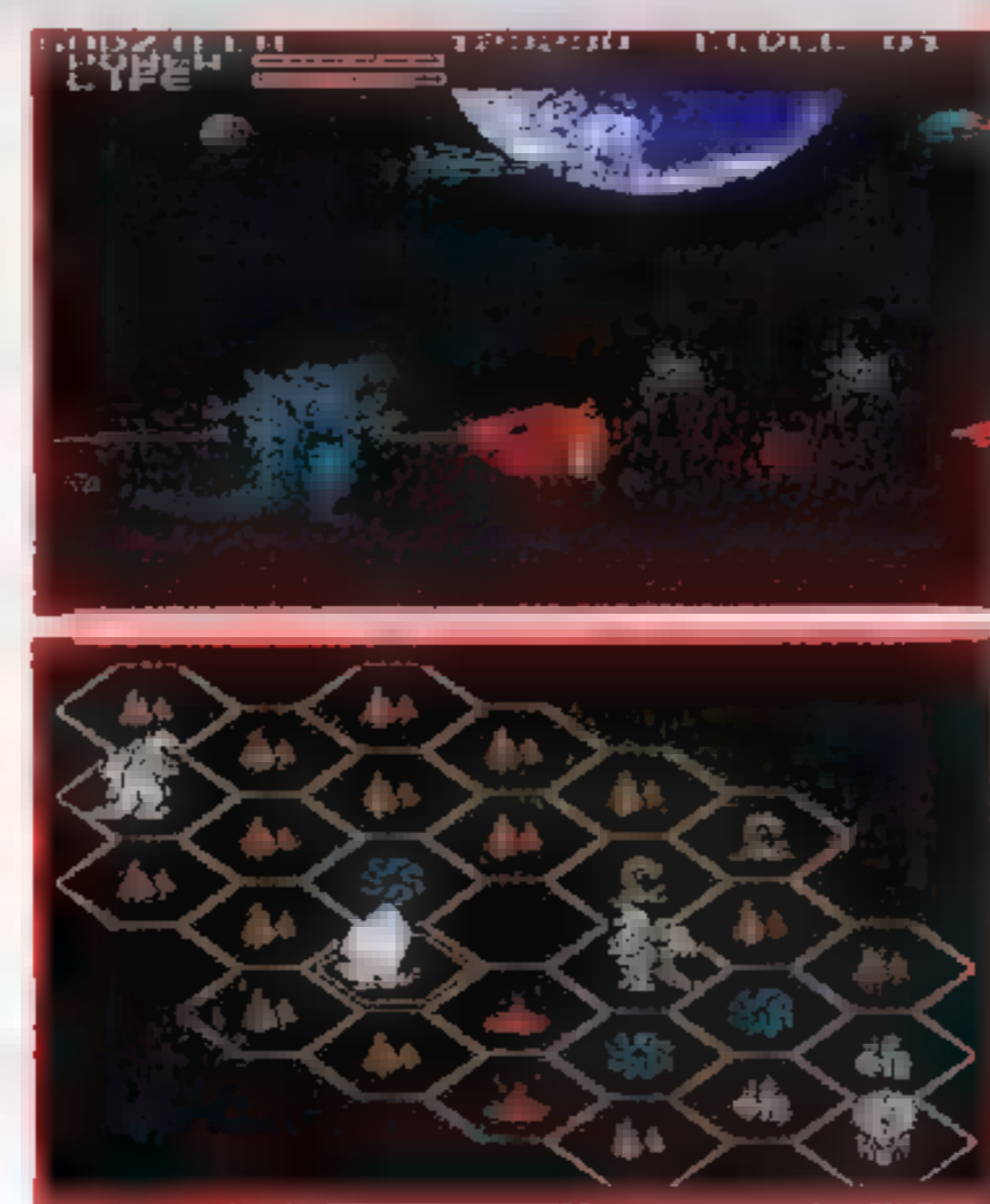
monster of monsters

■ Machine : Nintendo
■ Editeur : Toho Co.

Le célèbre monstre des films fantastiques japonais arrive sur ton écran. Malheureusement, à l'image des films dont il s'inspire, le jeu bénéficie



Que soit avec l'un ou l'autre des monstres, le jeu reste toujours aussi navrant.



d'une réalisation très décevante. Les décors ne sont pas très jolis et le jeu d'une jouabilité très moyenne elle aussi. En effet, des fois, tu te fais toucher par des tirs que tu étais sûr d'avoir évité. Un jeu d'arcade vraiment pas génial.



Le combat contre l'un des gros monstres adverses est proche. Il s'agit en effet de l'avant dernier tableau avant l'affrontement.

57%

Didier Latil

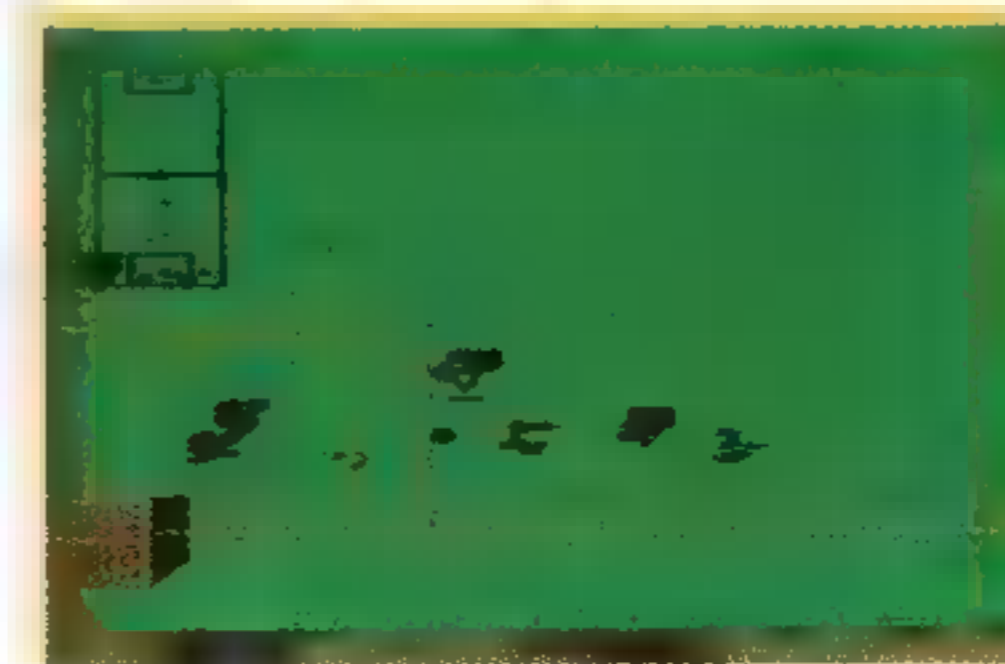
Graphisme :	11/20
Animation :	12/20
Son :	13/20
Jouabilité :	14/20
Durée de vie :	10/20

KICK OFF

■ Machine : Nintendo
■ Editeur : Imagineer

Kick Off, Kick Off ! Le titre de cette cartouche me flatte les oreilles et me fait saliver d'avance, et pourtant, surtout que je viens de jeter un oeil sur Super Soccer sur la Super Nintendo, je dois le dire tout à fait nettement, (... tout à fait, Thierry !) la version NES n'est pas, mais alors vraiment pas une franche réussite. Les déceptions pour commencer : les sprites sont encore plus minuscules

simple ou à plusieurs, tournois, choix des maillots, etc. L'éventail de choix est large et apporte de vrais plus. L'entraînement, est pour moi, ce qu'il y a de plus amusant : pénalties, niveaux de jeu et coups francs, sont les options qui sont proposées ! Les "ceusses" qui aiment le foot moyennement se sauvent en courant, les "ceusses" qui idolâtrèrent JPP et vénèrent le ballon rond ont tout de même intérêt à l'essayer. Une adaptation moyennement moyenne qui ne résoud pas le problème du foot sur la NES !



Phase classique d'un match de football, le corner demande toute l'attention du gardien de but.

que sur les versions micro, les ralentissements sont nombreux, voire pénibles et les couleurs sont baveuses. Heureusement, cette cartouche présente quelques bons côtés. Les options proposées au début du jeu par exemple. Jeu

69%

J. Philippe Alba

Graphisme :	10/20
Animation :	11/20
Son :	12/20
Jouabilité :	13/20
Durée de vie :	13/20

RAINBOW ISLAND : le guide (1^{er} partie)

Dans ce premier numéro, Banzai te propose les plans des premiers niveaux de Rainbow Island de chez Ocean. Nous commençons donc avec le premier monde et les deux premiers stages du deuxième monde. Tu devrais arriver au problème ou presque à franchir ces stages; mais on ne sait jamais, peut-être butes-tu sur le boss du premier monde par exemple. Alors suit bien les conseils de Banzai et tu pourras t'en défaire très facilement. Cette première partie des plans doit en effet t'initier au jeu tout en te dévoilant chacun des stages. Alors rendez-vous au prochain épisode avec les stages et les mondes suivants.

PREMIER MONDE

Premier stage !

C'est vraiment très facile, les ennemis sont assez lents et relativement peu nombreux. Si tu ramasses une étoile, elle éclatera en plusieurs morceaux, détruisant tous les ennemis présents à l'écran. Profite de ce stage pour ramasser le maximum de fruits bonus !

Deuxième Stage :

Dans la lignée du premier stage, ce niveau est destiné à t'entraîner au maniement de ton arc en ciel. C'est à peine si les ennemis sont plus rapides et féroces et les plateformes plus éloignées.

En revanche, le niveau est légèrement plus long et te demandera plus de temps à terminer si tu veux absolument ramasser tous les bonus.

Troisième Stage :

L'action commence à se compliquer légèrement. En effet, les plateformes sont plus éloignées les unes des autres t'obligeant à user de ton arc en ciel assez souvent. De plus, tu devras apprendre à te déplacer vite et bien à l'aide de celui-ci, sinon c'est la chute et qui sait...

Quatrième stage :

Les choses sérieuses commencent. La fiolle de couleur rouge te permet de doubler ton arc en ciel. Avec ce bonus, il est plus facile d'atteindre un bloc lointain par exemple. Pour le monstre de fin de niveau, la tactique est simple, envoie lui un arc en ciel et sauve toi. Répéter l'opération. D'après certains, il est possible de se poster dans un coin de l'écran et de la toucher sans risque. A toi de trouver !

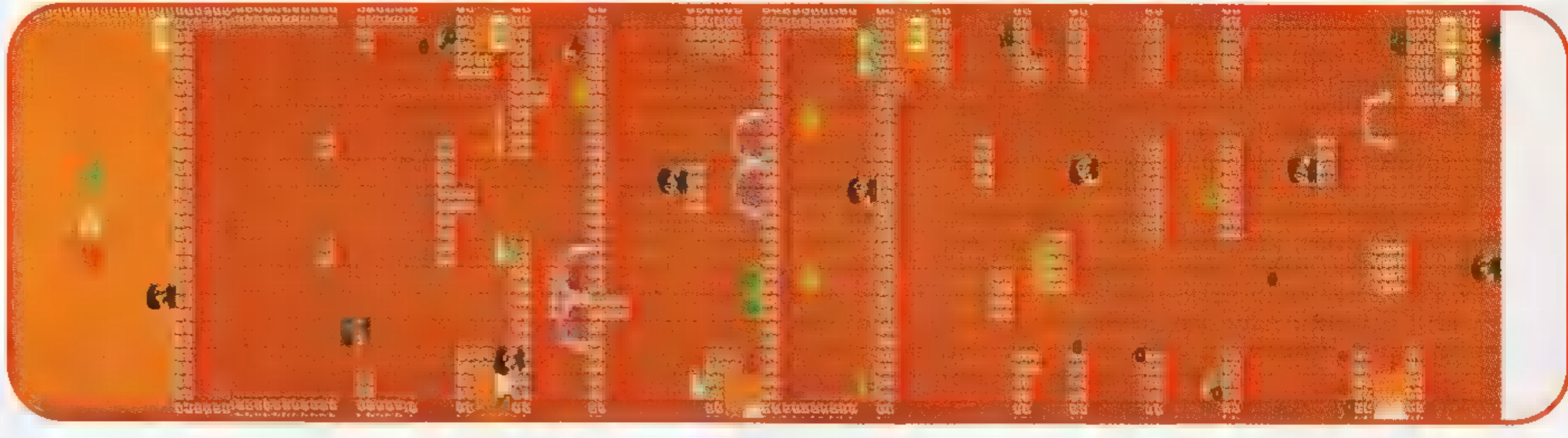
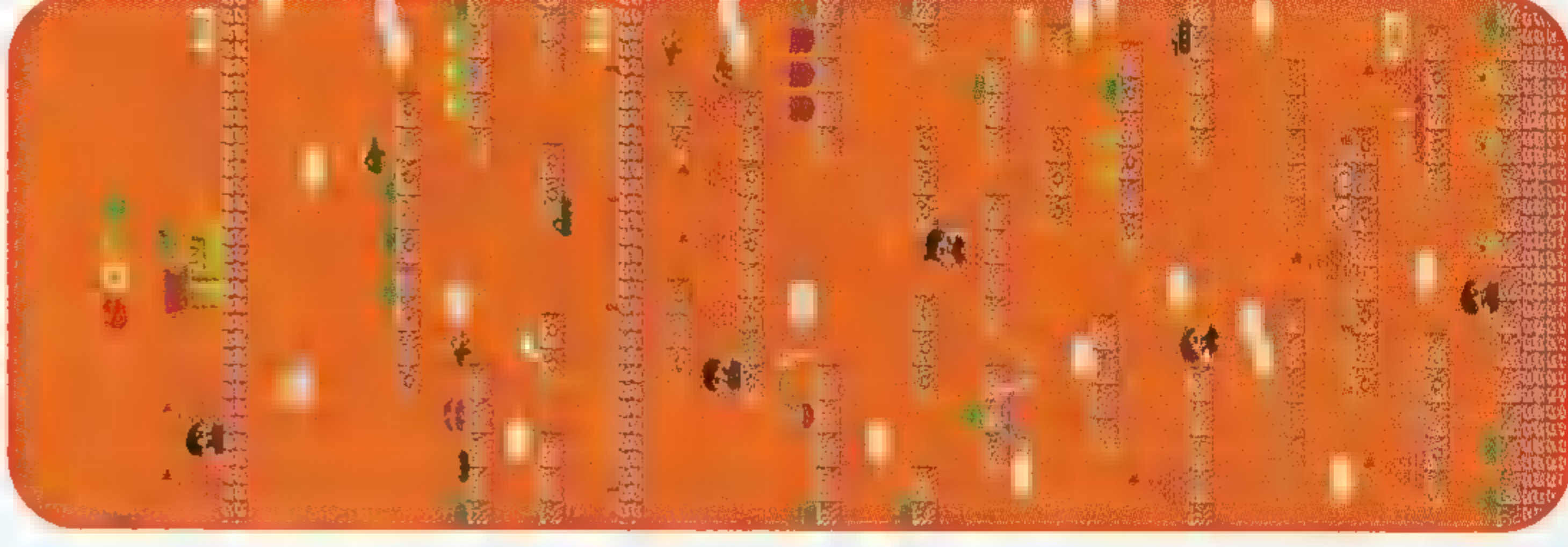
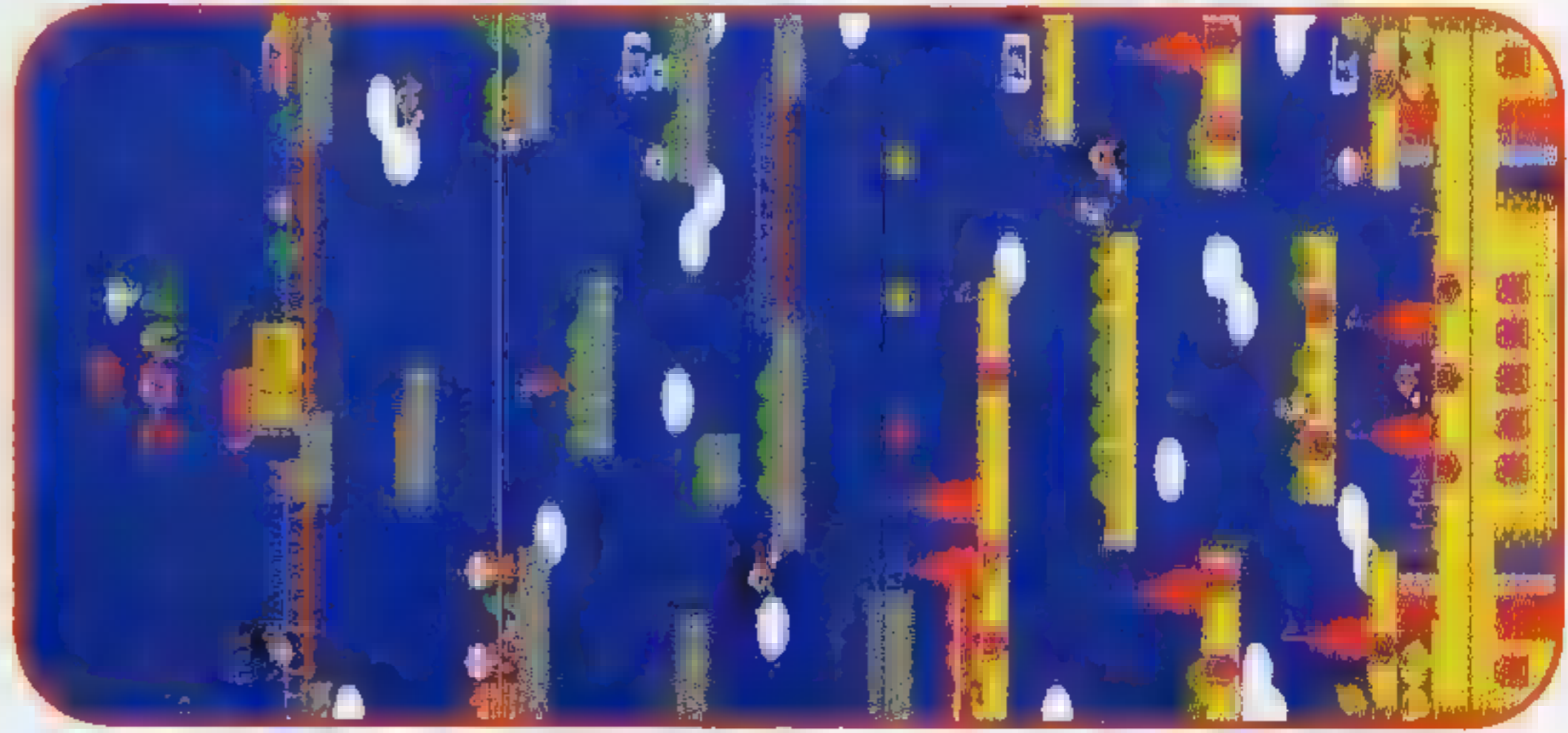
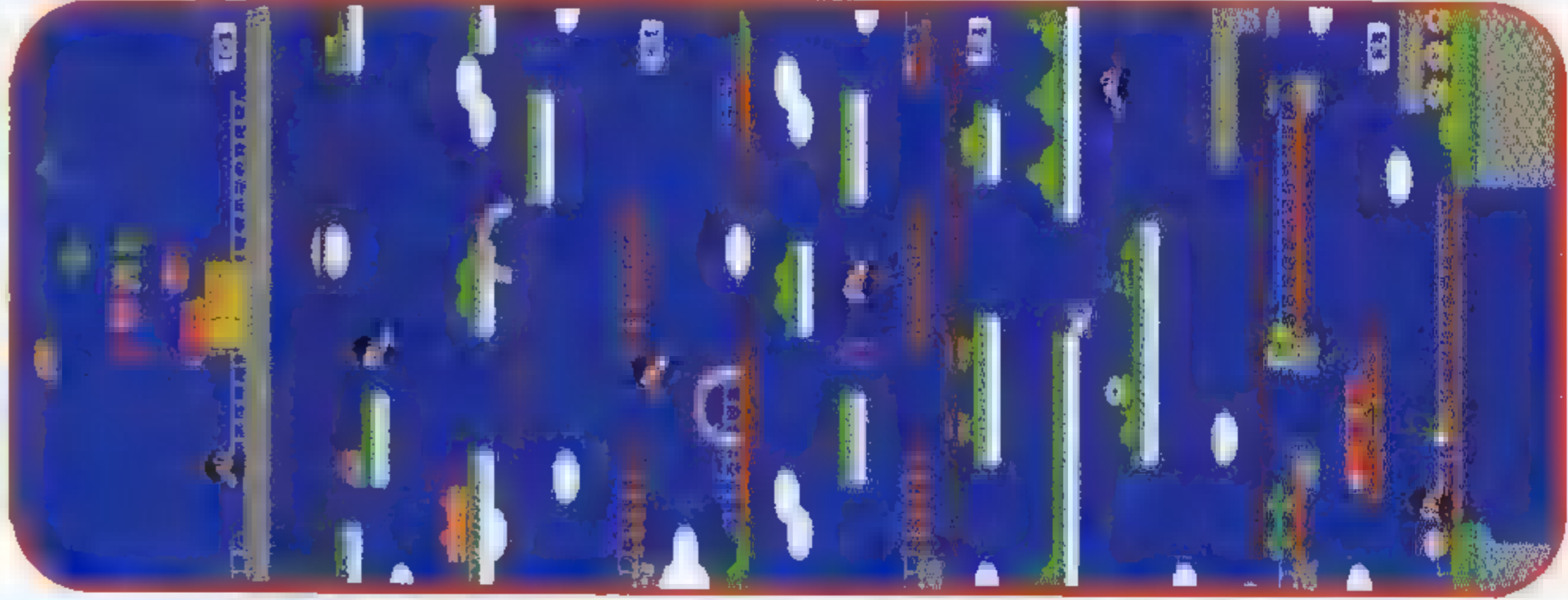
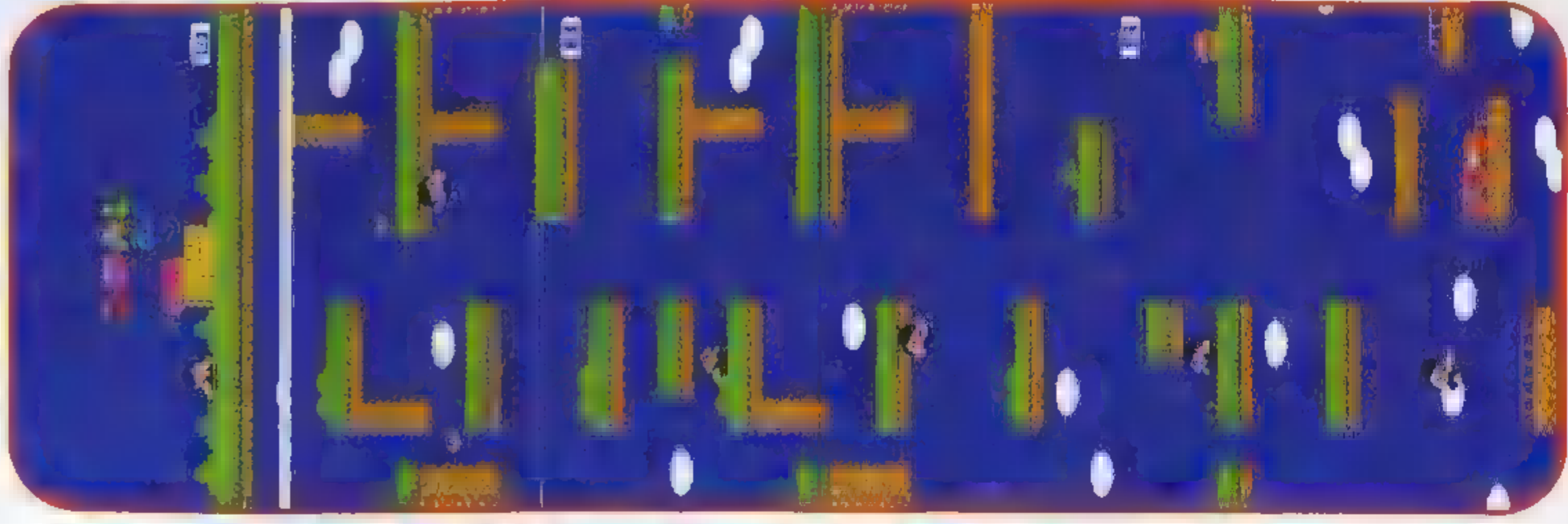
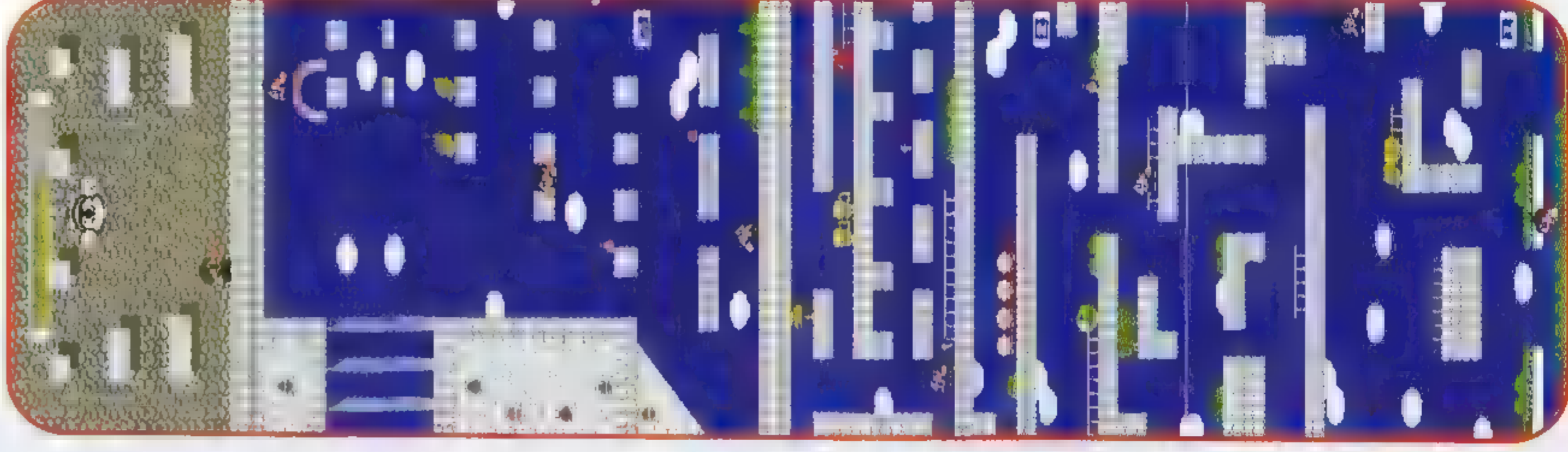
DEUXIEME MONDE

Premier stage :

Des ennemis plus nombreux, d'un autre type et des plates-formes assez éloignées, voilà ce que t'attends dans ce stage. En fait, il existe deux passages relativement difficiles, au début et à la fin du stage. Attention également à ne pas trop flâner en chemin, le message "Hurry" pouvant apparaître à l'écran et le jeu, par la même occasion, devenir stressant. Heureusement, des bonus étoiles sont présents peu après le début du stage.

Deuxième stage :

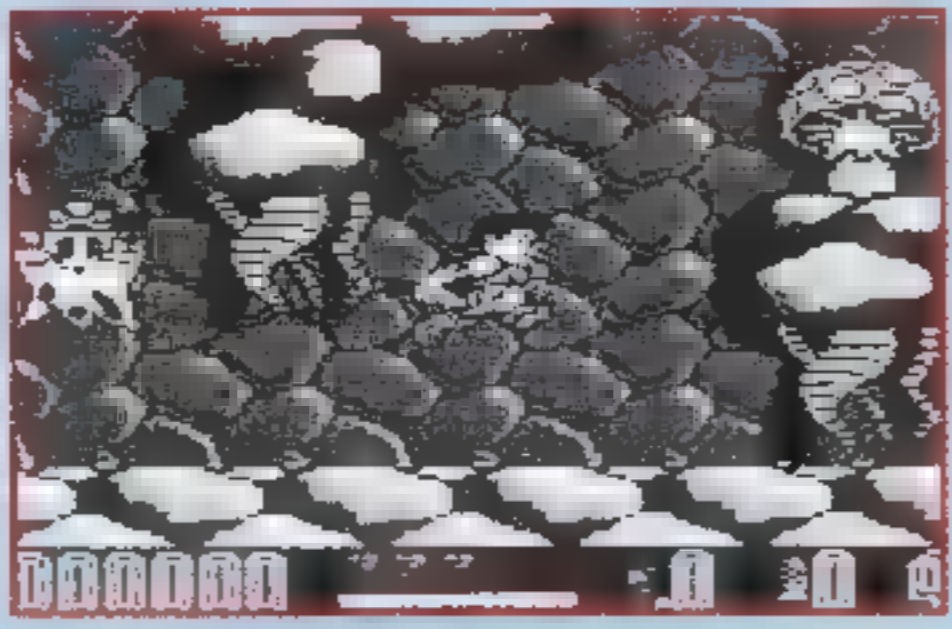
Dernier stage de ce mois, c'est aussi le plus dur ! Le plus important est donc de récolter le bonus fiole pour doubler ton tir. Sans ce dernier, rejoindre le sommet s'avèrera beaucoup moins aisé. En plus de la difficulté croissante, la longueur des stages s'allonge à chaque niveau. Fais vite !



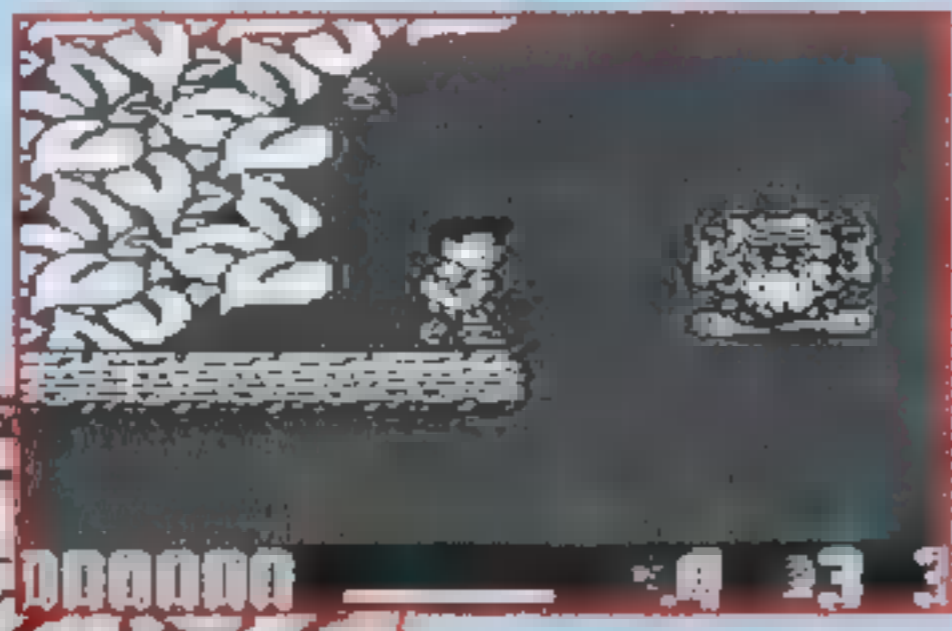
NEWS

OCEAN FAIT SON CINEMA

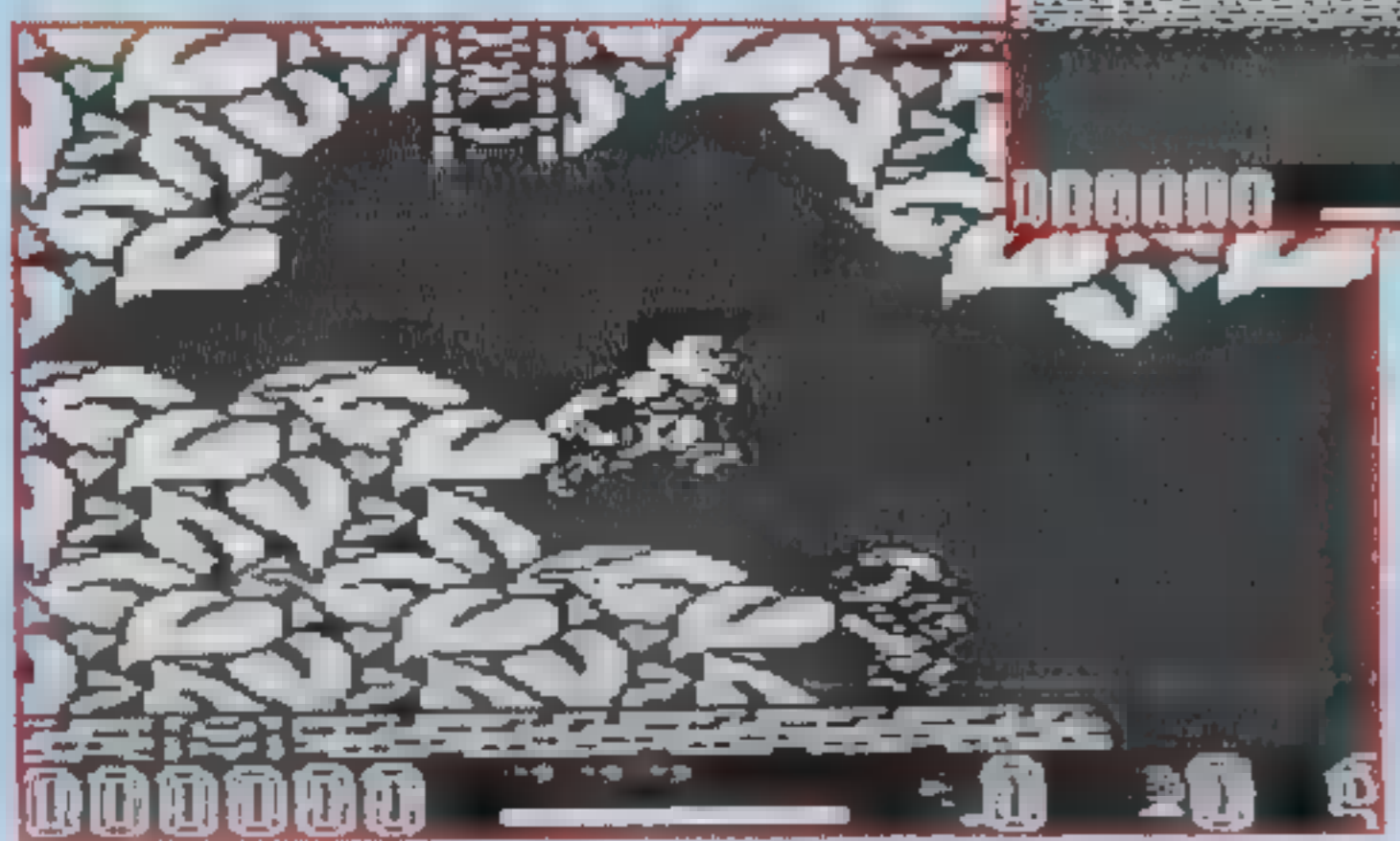
Hook, adaptation du film du même nom réalisée par Ocean, est prévu sur les trois machines de Nintendo avec pour chacune d'entre elle une version hyper-soignée. Banzzaï te promet plus de détails dans le prochain numéro sur les versions Super Nintendo et Nes, quant à la cartouche Game Boy, admet que l'on ne t'avait pas menti. Le jeu est immense avec de nombreux lieux, tous différents, à visiter et d'innombrables ennemis à détruire ou à éviter. Les graphismes sont superbes (parmi les meilleures sur cette machine), de



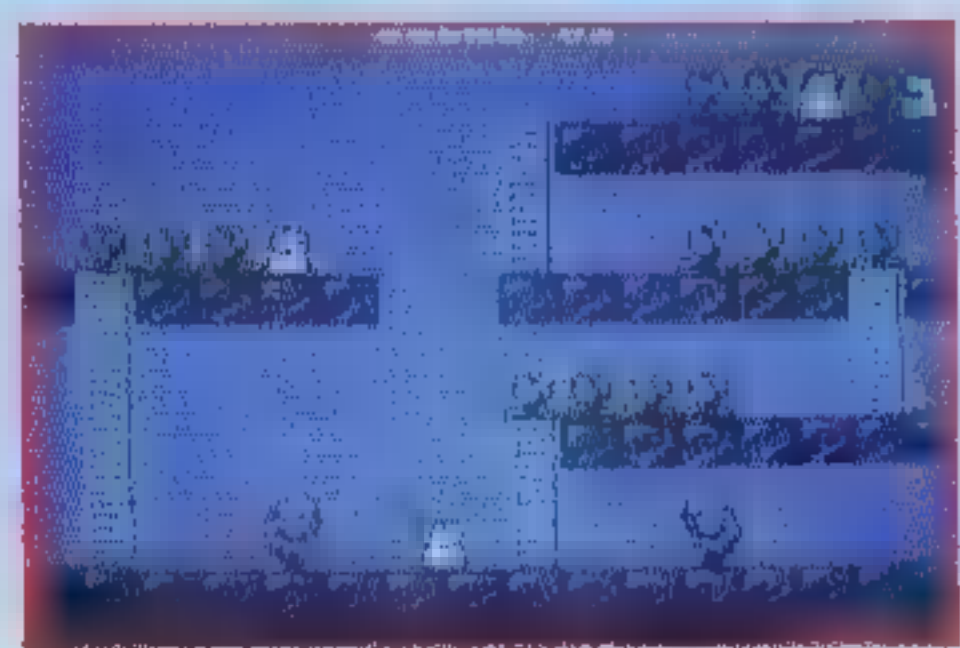
même pour la musique et je ne te parle pas de la jouabilité ! En fait si, juste un petit mot pour t'apprendre qu'elle est parfaite. Ah bien sûr, tu n'arriveras pas au bout du jeu juste en claquant des



doigts mais au moins, tu progresseras lors de chacune de tes tentatives. A suivre !



STORM ADAPTE



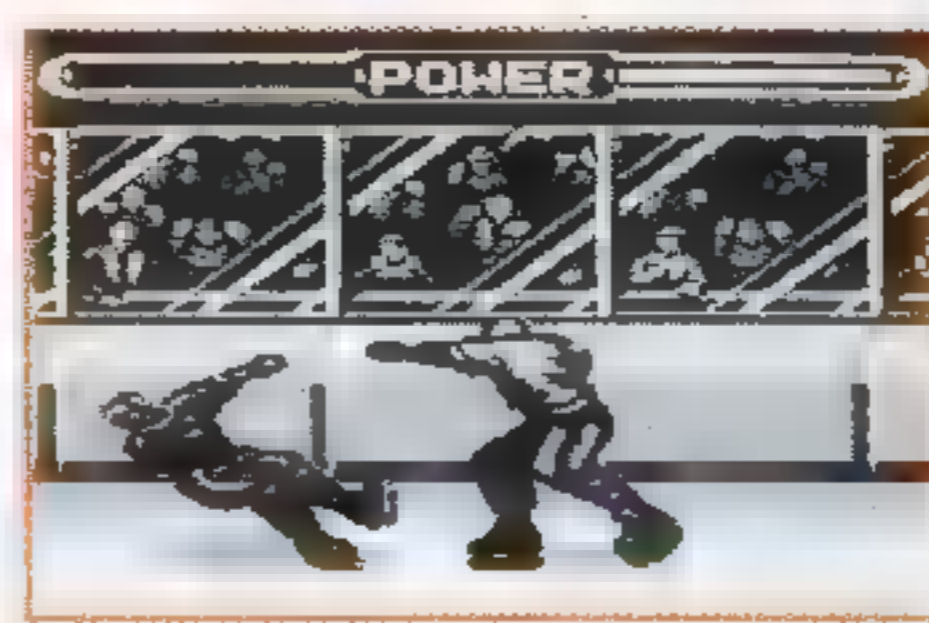
Cette société anglaise bien connue des possesseurs micro adapte plusieurs de ses titres sur consoles Nintendo. Le premier

se nomme SuperSWIV, un shoot'em up te placent aux commandes d'un hélicoptère sur Super Nintendo à la réalisation exemplaire. Prévu pour le début 93. Rodland, un jeu de tableau adapté de la borne d'arcade de Jaleco est annoncé sur Nes et Game Boy pour Noël et Indy Heat, un jeu de course de voitures, est attendu sur Super Nintendo et Game Boy pour le deuxième trimestre 1993.



BLADES OF STEEL

■ Machine : Game Boy
■ Editeur : Palcom



Te voilà sur la glace, prêt à participer à un grand match de hockey. Deux options : ou tu es le genre de gars bien propre sur lui ou tu es plutôt nerveux, du genre à pas se laisser contrarier par le premier pékin venu. Dans la première hypothèse, le hockey sur glace et



donc le jeu n'est vraiment pas fait pour toi. Dans la seconde, tu vas pouvoir donner libre cours à tes instincts meurtriers. Si jamais un joueur t'énerve un peu trop, n'hésite pas à le balancer violemment, ça fait partie du jeu... Si tu y vas un peu trop fort, tu peux prendre une pénalité ou encore te retrouver dans une bagarre effrénée... Là, le jeu devient un véritable combat de boxe où tous les coups sont permis! Blades Of

Steel est un super jeu de sport, très rapide et qui te demandera donc un peu de temps d'adaptation aux commandes, voire aux règles du hockey, sport que l'on connaît assez mal en France. Avec des options de championnat ou de jeu à deux joueurs (en Game Link), tu va pouvoir bastonner un max !

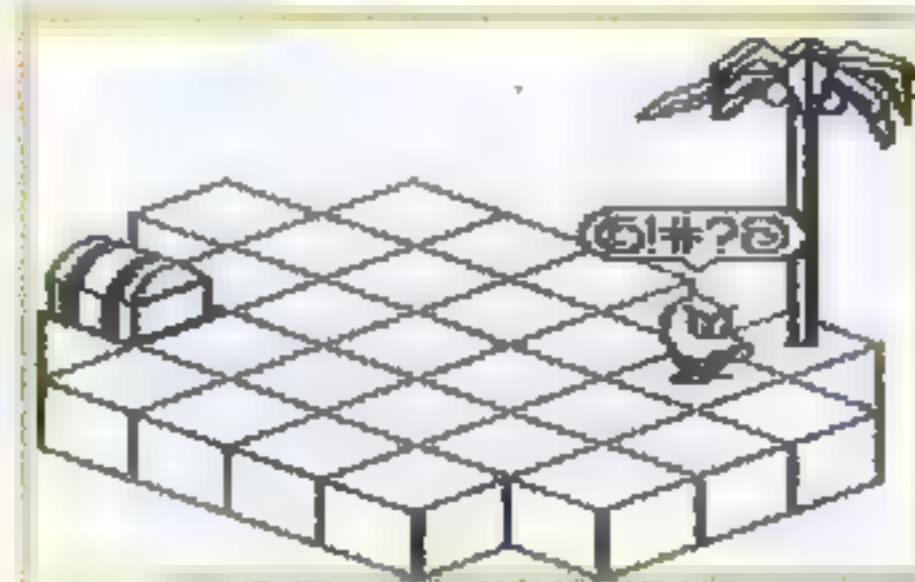
90%

Stéphane Lavoisard

Graphisme : 15/20
Animation : 16/20
Son : 14/20
Jouabilité : 15/20
Durée de vie : 17/20

Q-BERT

■ Machine : Game Boy
■ Editeur : Jaleco



Q-Bert est de retour ! Si tu ne connais pas ce personnage grotesque, saches qu'il sort d'un des plus vieux jeux d'arcade de l'époque de Pac-Man. Sa seule raison de vivre est de faire changer de couleur tous les cubes qui



l'entourent. Pour le satisfaire, il te suffit de faire sauter Q-Bert une ou plusieurs fois sur chaque cube, mais bien sûr, tu n'es pas tout seul, et il te faut éviter les boules qui tombent du haut de l'écran jusqu'en bas du monde. L'une des boules, une fois arrivée en bas du monde, se transforme en Colly, un vilain serpent qui te suit partout. Il y a également d'autres créatures qui se déplacent bizarrement dans chaque monde, dont Sam et Slick, qui s'amusent à décolorier tes cubes. Heureusement, tu peux les arrêter en leur sautant dessus, et échapper aux autres en

utilisant une des plate-formes qui te remontent en haut du monde. Q-Bert se compose de 16 niveaux de quatre rounds, ce qui veut dire que tu n'es pas prêt d'en voir la fin. Le jeu est simple à comprendre, bien fait, et très prenant. Un classique de la Game-Boy !

80%

Stéphane Lavoisard

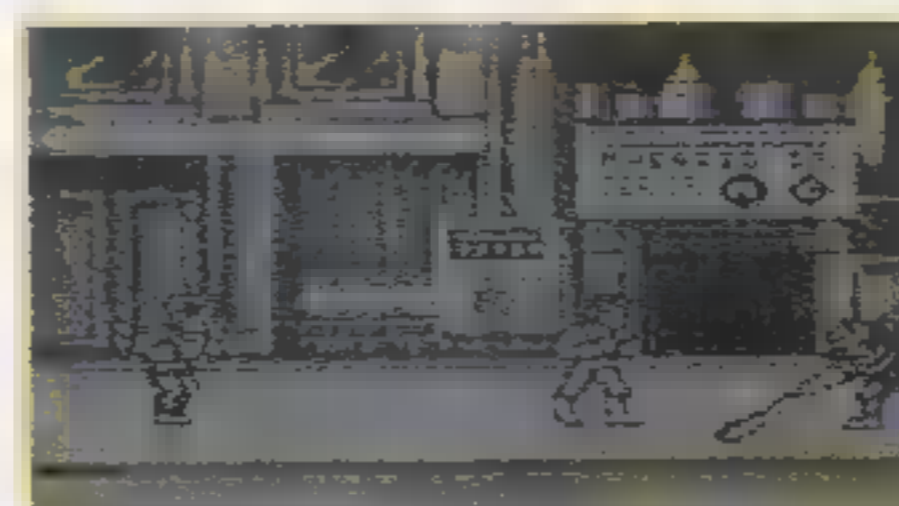
Graphisme : 12/20
Animation : 13/20
Son : 14/20
Jouabilité : 15/20
Durée de vie : 15/20

DOUBLE DRAGON 2

■ Machine : Game Boy
■ Editeur : Acclaim



Si tu aimes la baston, tu as certainement Double Dragon, un des meilleurs jeux de ce genre sur Game Boy. Voici enfin sa suite. Tu joues le rôle de Billy Lee (à deux, ton copain joue son frère Jimmy), et ton but est de retrouver le chef des Scorpions et son disciple, deux types qui t'ont fait accusé d'un meurtre que tu n'as pas commis. Tu



dois, à chaque niveau, combattre un nombre impressionnant d'adversaires, qui feront tout pour empêcher ta mission d'aboutir. Les neufs premiers niveaux se déroulent dans les rues, les quais du métro ou les wagons du métro. Au dixième niveau, tu arrives au pied de la planque des Scorpions, et tu dois explorer étage par étage le bâtiment. Pour combattre, tu peux donner un coup de pied en l'air, un coup de genou ou un uppercut, mais fais surtout attention aux ennemis qui sont armés de battes de baseball, de couteaux ou d'autres armes. Régulièrement, tu combattras un type plus balaise, et il te faudra trouver le moyen de t'en débarrasser. Et là, tu te débrouilles, je t'en ai déjà assez dit comme ça. Assez bien fait, Double

Dragon 2 est surtout sympa à jouer avec un copain. Seul, le jeu est un peu trop dur, d'autant plus qu'il est assez long.

91%

Stéphane Lavoisard

Graphisme : 15/20
Animation : 16/20
Son : 14/20
Jouabilité : 14/20
Durée de vie : 16/20

NEWS

TOUJOURS PLUS !

Plusieurs périphériques viennent d'arriver en France pour les consoles Nintendo parmi lesquels un kit de réparation pour les manettes de ta Nes. Mais le plus impressionnant concerne le nombre de gadgets disponibles pour Game Boy. Ainsi, tu trouveras un petit haut-parleur, une vitre de protection d'écran, une bat-

terie rechargeable, un sac de transport (le Pro Pouch), une housse de protection, deux loupes dont une éclairante... Décidément, cette minuscule machine bénéficie de toujours plus d'accessoires. Pour tout renseignements complémentaires sur la gamme Naki, renseigne toi auprès de ton revendeur habituel.

ATTENTION, N'HESITE PAS, EN T'ENGAGEANT DES MAINTENANT DANS LES MATCH TOP-SCORE TU POURRA PARTICIPER AU CHAMPIONNAT 1992 TOP-SCORE BANZZAI. VOIR TOUS LES DETAILS DANS NOTRE NUMÉRO 2.

LE DEFI

GAGNE UNE SUPER NINTENDO, UNE GAME BOY OU DES ACCESSOIRES NINTENDO.

MATCH TOP-SCORE

LE PRINCIPE : chaque mois, la rédaction propose deux jeux (nouveaux ou pas) qui font l'objet du match : un sur Nintendo et un sur Super Nintendo.

Pour participer : il suffit de nous retourner une photo de ton écran de télévision avec le meilleur score que tu as pu réaliser sur l'un de ces jeux (attention il faut que la photo montre ta télévision dans sa totalité et pas seulement une partie de l'écran !). Tu mets au dos de ta photo les nom, prénom, âge, adresse, ainsi que le nom du jeu et le type de ta console puis tu nous retournes le tout sous enveloppe affranchie :

Chaque mois
28 cadeaux Nintendo
à gagner !



LES VAINQUEURS DU MOIS DERNIER

BANZZAI "TOP-SCORE"
19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS

avant la parution en kiosque du prochain numéro, le cachet de la poste faisant foi.

COMMENT TU GAGNES ? je m'y attendais à celle-là, je te remercie de me l'avoir posée, mais dis plutôt "comment je pourrais peut-être, si c'est possible, gagner ?", parce que tu vas pas être tout seul à jouer fais moi confiance.

Maintenant si tu aimes bien les défis, le principe est simple : si tu as fait le meilleur score tu gagnes le super cadeau "top-score", si tu fais partie des 9 suivants tu gagnes un cadeau Jocker. En cas d'ex-aequo (je sais c'est énervant mais ça arrive) Frank Ladoire notre rédacteur en chef se fera un plaisir de tirer au sort les gagnants lui-même en personne (il adore ça, déjà tout petit...).

A STAR IS BORN ! tiens, si tu gagnes, on ira même jusqu'à mettre ta photo dans le journal le mois suivant, tes copains vont en crever de jalousie et tes parents touchés par cette soudaine célébrité n'oseront plus te refuser la moindre nouveauté ! (si c'est possible !)

Testeur Nintendo
J. Philippe Yoshi,
13 ans, Courbevoie (92)
A terminé plus de 100
jeux de tous types.
Gagne à être connu !

Testeur Super Nintendo
Lionel Mario,
17 ans, Paris (75)
Envisage de terminer
plus de 1 000 jeux.
N'aime pas perdre !

Auraient pu également gagner un Joystick Turbo... :
Sophie Dumez (Giens), Pierre Dublancs (Paris),

TOP-SCORE x BANZZAI

Mai 92 - ce mois-ci
le concours porte sur
les jeux suivants :

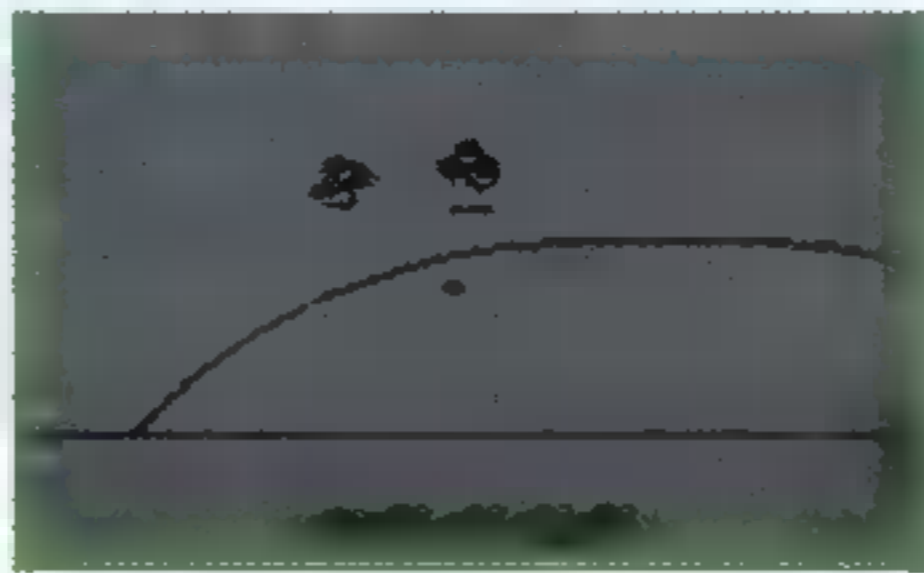
Nintendo : Chip'n Dale
Super Nintendo :
Super Mario World

Participation possible jusqu'à
la parution de notre prochain
numéro, le 11 juin 1992.

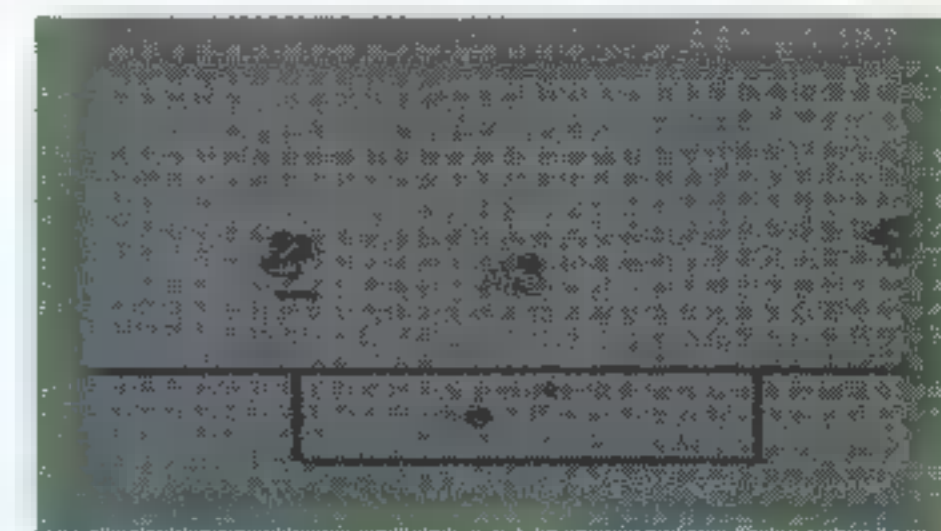
SUPER KICK OFF

Machine : Game Boy
Editeur : Imagineer

Super Kick Off t'enchanteras si tu aimes les jeux réalistes. Tu devras en effet t'habituer au maniement du ballon, car Super Kick Off est plus une simulation qu'un jeu d'arcade. Le côté positif, c'est que les situations sont très réalistes et que les règles du football



sont respectées. Le point négatif, c'est qu'il faut plusieurs parties avant de bien manier le tout, et je te conseille donc de bien lire la documentation. Ceci dit, Super Kick Off possède énormément d'options, ce qui est génial. Choix du terrain, du temps de jeu, du vent, de la formation, de l'arbitre.... Tu peux faire une partie simple, t'entraîner, faire un match amical, et même participer à une ligue, une coupe ou la Coupe d'Europe. Pendant le match, tu peux remplacer un joueur blessé ou effectué un changement. Très très réaliste, Super Kick Off est le meilleur football pour la Game-Boy. Attention cependant, il n'est



pas facile à manier. Mais une fois que tu maîtriseras le ballon, alors là, le grand pied d'or 1992, c'est pour toi !

91%

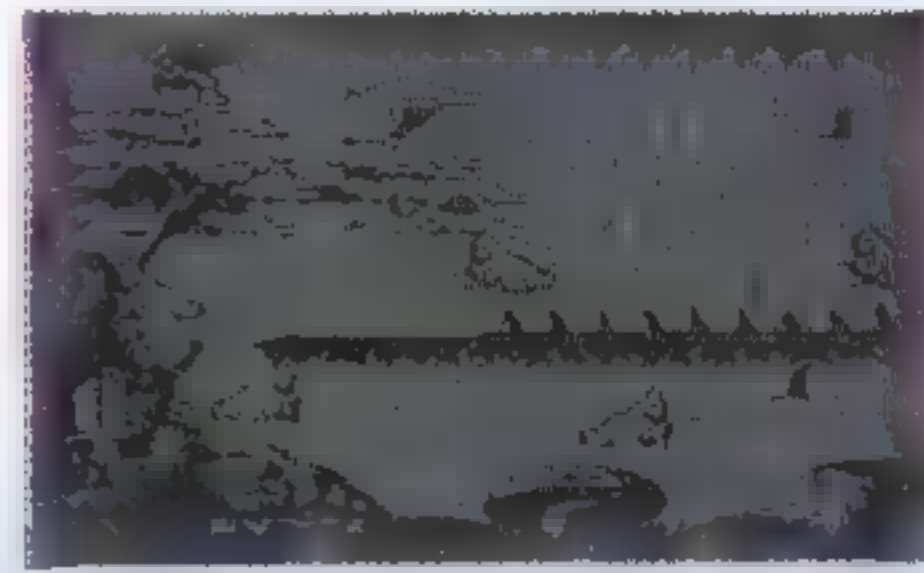
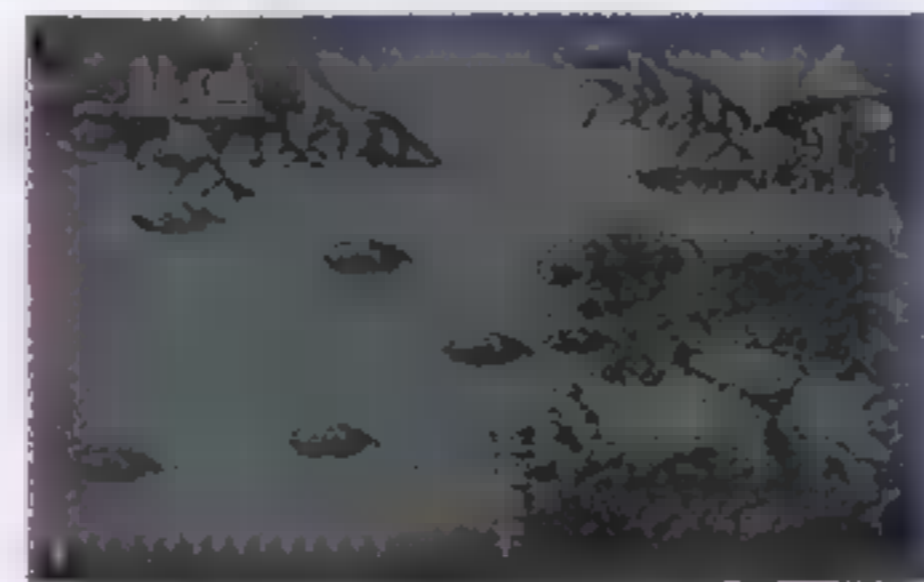
Mepphane
Lavoisard

Graphisme : 11/20
Animation : 15/20
Son : 12/20
Jouabilité : 15/20
Durée de vie : 17/20

DRAGON'S LAIR

Machine : Game Boy
Editeur : Elite

Dragon's Lair te place dans la peau de Dirk, un héros chevaleresque parti à la recherche de sa fiancée, Daphnée, prisonnière du méchant Mordroc. Te voilà un héros qui part affronter tous les dangers avec à ton retour les doux baisers de l'exquise



Daphné qui t'attendent. Mais avant, tu dois rassembler les 194 fragments de la Pierre de vie, un objet magique qui te permettra de vaincre Mordroc. Tu diriges Dirk à travers des décors superbes, et tu dois constamment trouver le moyen d'atteindre les fragments, ce qui oblige le plus souvent à utiliser des moyens de locomotion étonnants : wagonnet de mine, dos d'une abeille géante... En tout

cas, sache que Dragon's Lair est un jeu très dur... Tu commences avec 10 vies, ce qui donne une idée de la facilité à laquelle on les perd. Par contre, une fois que tu as compris comment récupérer les blocs d'un tableau, normalement, tu y arrives sans problème la fois d'après.

87%

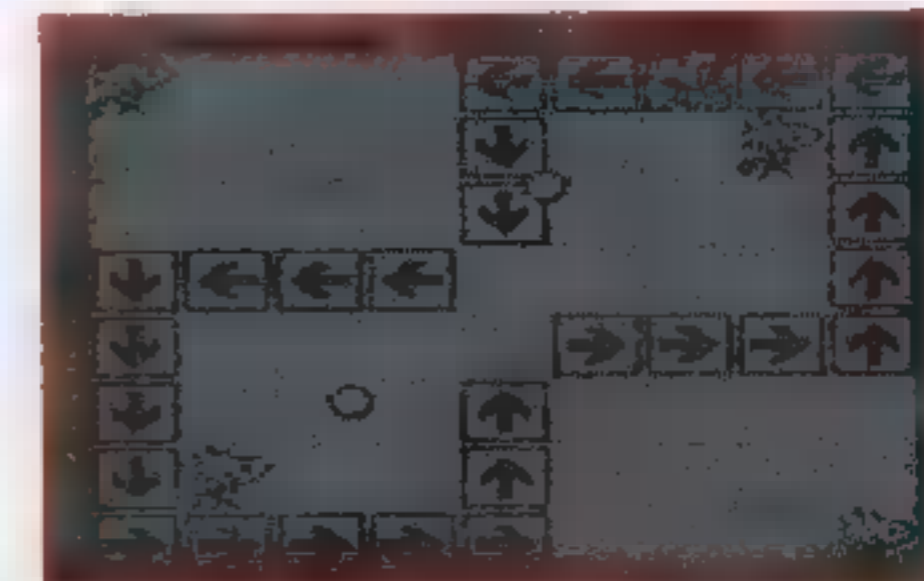
Mepphane
Lavoisard

Graphisme : 17/20
Animation : 16/20
Son : 15/20
Jouabilité : 13/20
Durée de vie : 17/20

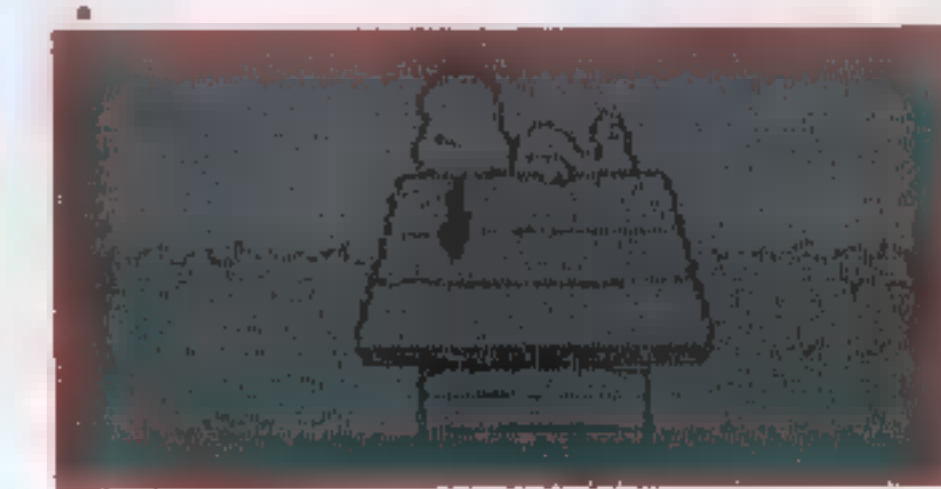
SNOOPY'S MAGIC SHOW

Machine : Game Boy
Editeur : Kemco

Snoopy, le toutou fétiche des américains, arrive enfin sur Game-Boy. Ne compte pas devoir jouer de tes réflexes, Snoopy's Magic Show fera plus appel à ta réflexion, même si il vaut mieux ne pas être manchot. Allez ouste, dégagent les Rambos, les manchots, les idiots. Bon, t'es encore



là, tant mieux ! Tu diriges Snoopy et il te faut récupérer les quatre Woodstock pour passer au niveau suivant. Comme ce serait un peu trop simple, il y a des boules qui rebondissent et qu'il faut éviter, et beaucoup d'obstacles qui viennent gêner ta progression; blocs mobiles, fragiles, téléporteurs ou encore passages à sens unique... Dans le mode à deux joueurs, le second joueur dirige Spike (le frère de Snoopy) et doit terminer le premier.



Facile à comprendre, proposant cent niveaux qui feront chauffer tes cellules grises, Snoopy est sympa, mais sans doute un peu trop facile. A essayer !

85%

Mepphane
Lavoisard

Graphisme : 14/20
Animation : 14/20
Son : 14/20
Jouabilité : 16/20
Durée de vie : 15/20

CHOPLIFTER 2

■ Machine : Game Boy
■ Editeur : JVC

La guerre est sur le point d'éclater. Pour éviter le drame, l'armée donc fait appel à toi. Ta mission : aller récupérer les otages retenus prisonniers à travers 15 niveaux s'étalant sur 5 régions. Tu vas devoir survoler les territoires ennemis, éviter les appareils ennemis et le relief parfois



dangereux, puis atterrir sans peur au milieu du chaos de la guerre, pour récupérer les otages. Le premier niveau est très facile. Il faut juste sauver le maximum d'otages pour passer au niveau suivant.

Au second niveau, te voilà dans des grottes alors que le 3 se déroule en mer, avec bateaux, sous-marin et plate-forme pétrolière en jeu. La jungle est le théâtre des opérations du niveau 4, et il t'y faudra affronter les premiers avions!

Enfin, au niveau 5, tu survoles la capitale ennemie, alors autant dire que tous les moyens possibles seront mis en oeuvre pour t'abattre.

Choplifter 2 est un jeu bien fait, prenant, et comportant de nombreuses



options qui le rendent très intéressant à jouer. Un hit de la Game-Boy!

91%

Stéphane Lavoisard

Graphisme : 14/20
Animation : 15/20
Son : 14/20
Jouabilité : 15/20
Durée de vie : 17/20

NEWS

LUDI GAMES : COUP D'ENVOI !

Ludi Games est une toute nouvelle société exclusivement dédiée à la distribution de cartouches pour consoles Nintendo.

Le premier produit n'est autre que Kick Off d'Imagineer sur Nes et Gameboy, à venir sur Super Nintendo. Ce jeu bénéficie d'un partenariat avec Jean Pierre Papin et d'une campagne publicitaire télé. Mais ce n'est pas tout

puisque une coupe de football rassemblant des équipes de minimes (de sept joueurs) est organisée avec le concours de Canal J, une télé du réseau câblé.

Cette compétition intitulée la Coupe Canal J - Kick Off, patronnée par le ministère de la jeunesse et des sport et la fédération française de football débutera le 20 mai, les meilleures équipes se retrouvant pour la finale les 27 et 28 juin

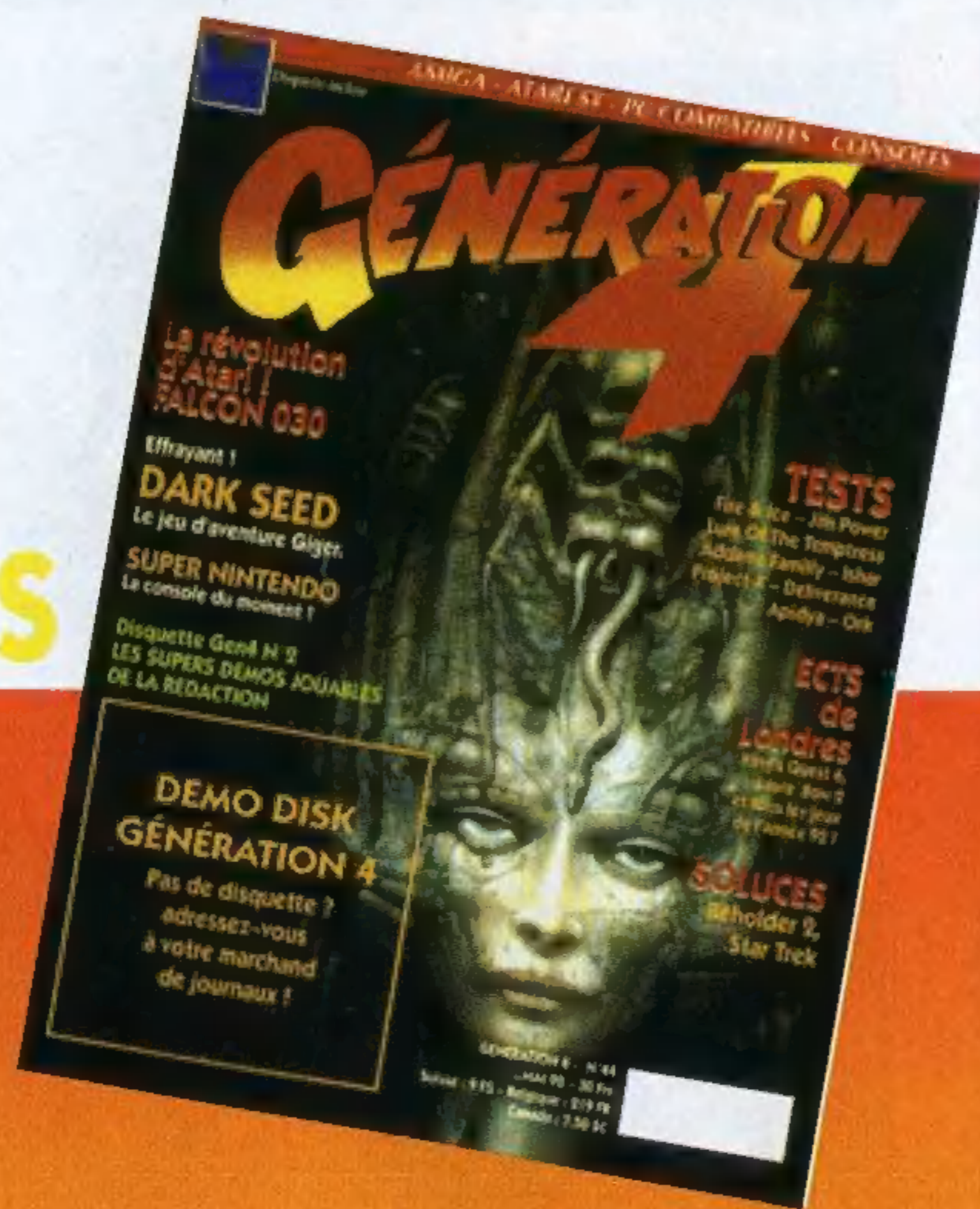
1992 au centre fédéral de Clairefontaine. Toujours à l'occasion du lancement de Kick Off sur les consoles Nintendo, Canal J diffusera une série télévisée inédite, Goal, comptant la vie quotidienne d'un groupe d'adolescents dont la passion est le football. Ludi Games assurent aussi la distribution d'autres sociétés telles Microprose et Elite. A suivre !

GÉNÉRATION 4

LE MAGAZINE DES JEUX MICROS

Tous les mois avec sa disquette de démos jouables

EN VENTE PARTOUT



GOULU ?

Vous aimez aussi la Master System, la Game Gear, la Megadrive et le SuperSonic !!!



GENIAL !
C'EST AUSSI 10 BALLES
N°1 - MAI / JUIN 1992
MAGAZINE GRAND FORMAT

Dans le N°1
Une explosion d'informations

TESTS : DESERT STRIKE, WONDERBOY 5, ZERO WING, TOKI, ASTERIX, SHADOW OF THE BEAST, AX BATTLER ...

POSTERS GEANTS (2 - si, deux !) : Golden Axe 2 et GG SHINOBI

CONCOURS : 20.000 Pin's à gagner en association avec Banzai

Et aussi,

le TOP SCORE : Deviens le meilleur sur les jeux sélectionnés par la rédaction et gagne une Megadrive ou une GameGear

Trucs et astuces : Les tous derniers "Tips & Codes"

Plans : Sonic (Megadrive) et Asterix (Master system)

SUPERSONIC, grand, beau, gai, drôle, intelligent : Ton magazine SEGA

COURRIERS DES LECTEURS

CHER BANZZAI,

J'apprends par une indiscretion que Pressimage va lancer un magazine sur les consoles de la marque Nintendo qui porterait le nom de Bazzai. Je souhaite que cette nouvelle soit vraie car j'attends, depuis un bon moment déjà, un magazine sur ce sujet. J'y pense tellement fort, j'en rêve tellement souvent qu'il a fini par prendre forme dans ma tête et que je voudrais te dire, cher Bazzai, comment je t'aurais voulu, si on m'avait demandé mon avis. D'abord le plus important, ton prix, pas trop cher, 10 francs par exemple, pour que jamais je n'aie à me priver de toi. Ensuite ta taille. Je t'aurais voulu grand, très grand. Le double des magazines habituels, par exemple. Pour que les photos soient grandes, les plans soient sur la même double page et que les pubs des éditeurs nous explosent à la figure. Avec des posters à mettre dans ma chambre et pourquoi pas, même, des posters de pub ? et que tu paraisses chaque mois. Voilà, j'espère que tu ressembleras à ça. Et si ce n'est pas le cas, publies ma lettre quand même, ça épatera mon copain Jean-Michel. Il va vraiment être jaloux ! Je t'embrasse.

MARC

BANZZAI :

Merci pour cette charmante lettre qui nous permet d'ouvrir cette importante rubrique dès le numéro 1 de Bazzai. Et te voilà comblé, mon petit Marc, le magazine est à la virgule près celui auquel tu rêvais, car Bazzai sera mensuel dès septembre. Je me demande même si tu n'as pas bénéficié de plus d'indiscretions que tu veux bien nous en avouer dans ta lettre qui, je le dis en passant, est un modèle en matière de construction, de style, d'intelligence alliant une discrétion incisive à une hardiesse pudique, autant de qualités plus courantes chez un adulte, d'où la question : qui es-tu vraiment ? qui se cache sous ce pseudonyme enfantin ? et la peur soudain : ne s'agirait-il pas là d'une espièglerie faite par un concurrent facétieux ? Mais alors ce magazine que tu rêvais de trouver dans les kiosques, nous dis-tu, ne serais-ce pas plutôt le magazine que tu rêvais de faire. Alors là, bien joué, je reconnais que c'est habile. Et bien : que le meilleur gagne !

TRUCS

SUPER MARIO BROS :

Quand le jeu est fini, attendre l'écran où vous devez choisir un ou deux joueurs, puis appuyer sur le bouton A et Start en même temps. Et tu recommences au dernier monde que tu as visité.

HUNT FOR RED OCTOBER :

Tu peux utiliser ce truc une fois par jeu pour remonter au maximum tous tes niveaux : appuyer sur le bouton Start pour faire pause puis appuyer sur les boutons suivants : A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B deux fois et bouton A.

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FU :

Choisir son niveau ?
"Resete" 3 fois pendant l'écran de présentation puis appuyer sur Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Bas, bouton B, bouton A sur le paddle 2 pendant l'écran de présentation également.

DR MARIO :

Pour voir les deux dernières images de ce jeu, fini le jeu à partir des niveaux suivants :

Niveau : 20
Vitesse : Med
Image : lézard.
Niveau : 20
Vitesse : High
Image : vaisseau spatial.

BUBBLE BOBBLE :

Pour aller au niveau choisi : entre le code : EECJJ.
Sélectionne 1 ou 2 joueurs, choisi le niveau 1 à 112 et appuyer sur Start.
Pour voir la seconde fin : entre le code : EECFG. Tu dois battre Grumple Grommit avant de la voir.
Un deuxième joueur peut venir jouer à n'importe quel moment de la partie en appuyant sur les boutons A, B et Select en même temps.

ADVENTURE OF LOLO :

Si la seconde lettre de ton code est avant, dans l'alphabet, la 4ème échange les de place et tu auras un nouveau code. Ca marche pour tous les codes commençant par A, B, C ou D.
Pour commencer au dernier niveau : GCVT.

METAL GEAR :

Pour débiter au niveau avant l'ordinateur (déjà détruit) et avec une quantité d'armes et d'options:
ELLEN DIANE JENNI FERBI GBOSS

Password du dernier niveau.WZRJZ QZZZD UJ510
UIQZZ NZRZE

Pour la fin du jeu un autre code T1111 11611 11111
11111 11116

ALLEWAY :

Si la balle est trop rapide, il est possible d'augmenter la vitesse de ta raquette en appuyant sur le bouton A tout en continuant à bouger.

DOUBLE DRAGON II :

Pour continuer au niveau 1, 2 et 3 : appuyer sur Haut, Droite, Bas, Gauche, bouton A et B sur l'écran Game Over.

Au niveau 4, 5 et 6 appuyer sur Haut, Bas, Gauche, Droite, boutons B, A, A sur l'écran Game Over.

Pour le niveau 7, 8 et 9 : boutons A, A, B, B, Bas, Haut, Droite, Gauche sur le paddle no 2.

KICKLE CUBICLE :

Niveau 10 : ITXG bLCE.
Niveau 15 : LGD a DBBQ.
Niveau 20 : NIEh VLBK.
Niveau 25 : RXSh KKCB.
Niveau 30 : TJBY EGCE.

Pour atteindre un niveau spécial, faire Bas et allumer la console. Si l'écran devient bleu ou blanc, presser Select.

& ASTUCES

SOLAR JETMAN :

Niveau 7 : KLDMHMQBRBHB Niveau 13 : GKHVGDDBGLNB
Niveau 8 : GKDMGDDBXPNB Niveau 14 : ZHHZQQQQNNNN
Niveau 12 : DNGDDPBXQNB

LES TORTUES NINJA :

Pour avoir 10 vies de plus et choisir à quel niveau tu veux commencer, sur l'écran de présentation appuie sur les boutons B, A, Gauche, Droite, B, A et enfin sur Start.

BATTLE OF OLUMPUS

Possward du niveau fond :
zJzFDZTHajtdOMkHkSja1kS
Xlo.

GREMLINS 2 THE NEW BATCH :

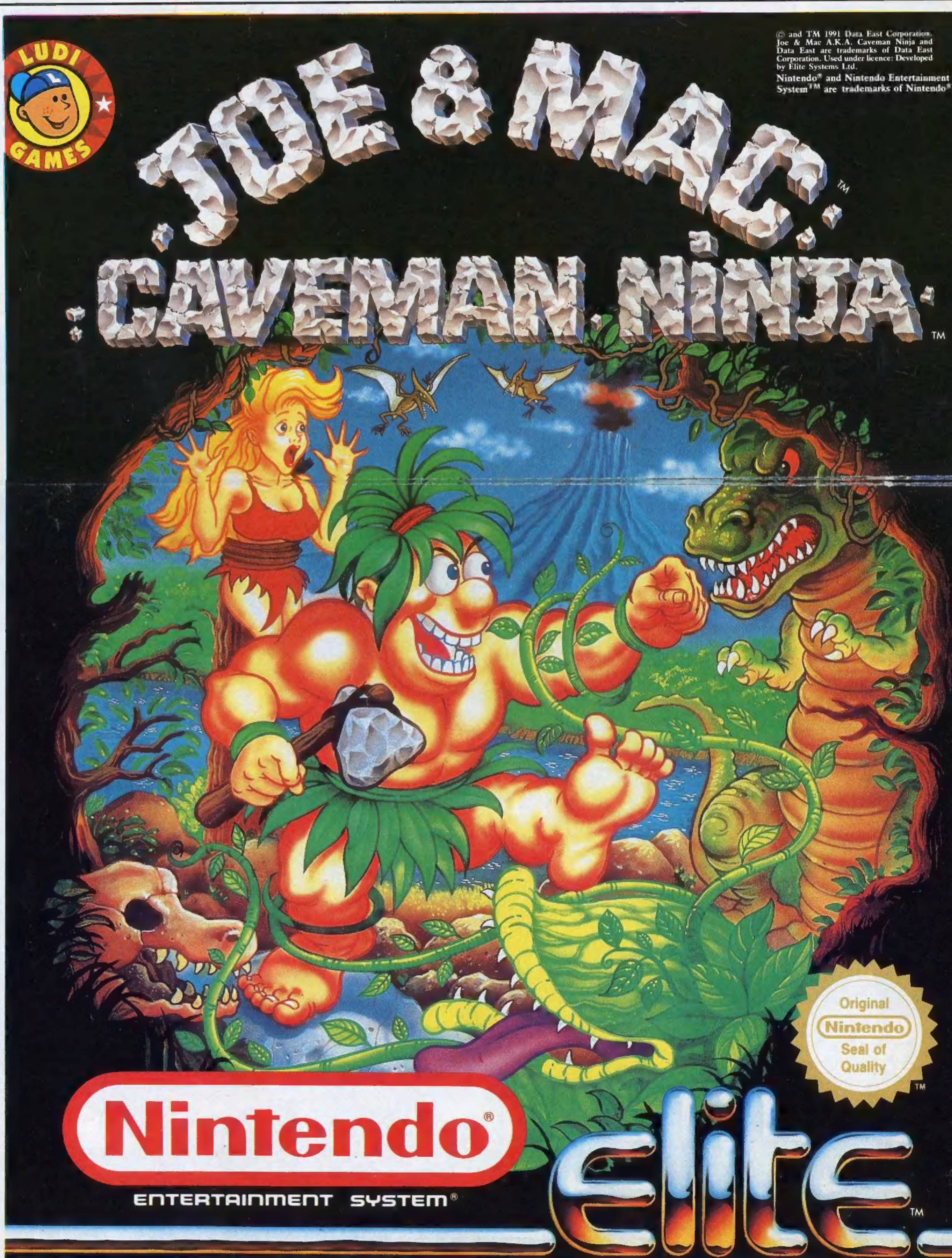
Niveau 1-1 : GBQK
Niveau 3-1 : NJTD
Niveau 1-2 : BVKF
Niveau 3-2 : ZFPJ
Niveau 2-1 : DXNH
Niveau 4-1 : SHMC
Niveau 2-2 : CGMW
Niveau 4-2 : VLBB
Niveau 5-1 : NXRD

LOW G MAN :

Niveau 2-1 : M1CH
Niveau 4-1A : LV12
Niveau 3-1 : FLLF
Niveau 5-1A : 5VLB
Niveau 4-1 : SCR D
Niveau 1-1B : 386V
Niveau 5-1 : MP45
Niveau 2-1B : M952
Niveau 1-1A : JPN1
Niveau 3-1B : 80MB
Niveau 2-1A : 3100
Niveau 4-1B : SON8
Niveau 3-1A : HV10
Niveau 5-1B : SGJK

BURAI FIGHTER :

Niveau 2 Eagle HGKM
Niveau 2 Albatross HGNC
Niveau 2 Ace GBHL
Niveau 3 Eagle CPGF
Niveau 3 Albatross BMHB
Niveau 3 Ace MHCB
Niveau 4 Eagle JJCM
Niveau 4 Albatross DGFB
Niveau 4 Ace CDMN
Niveau 5 Eagle DKLF

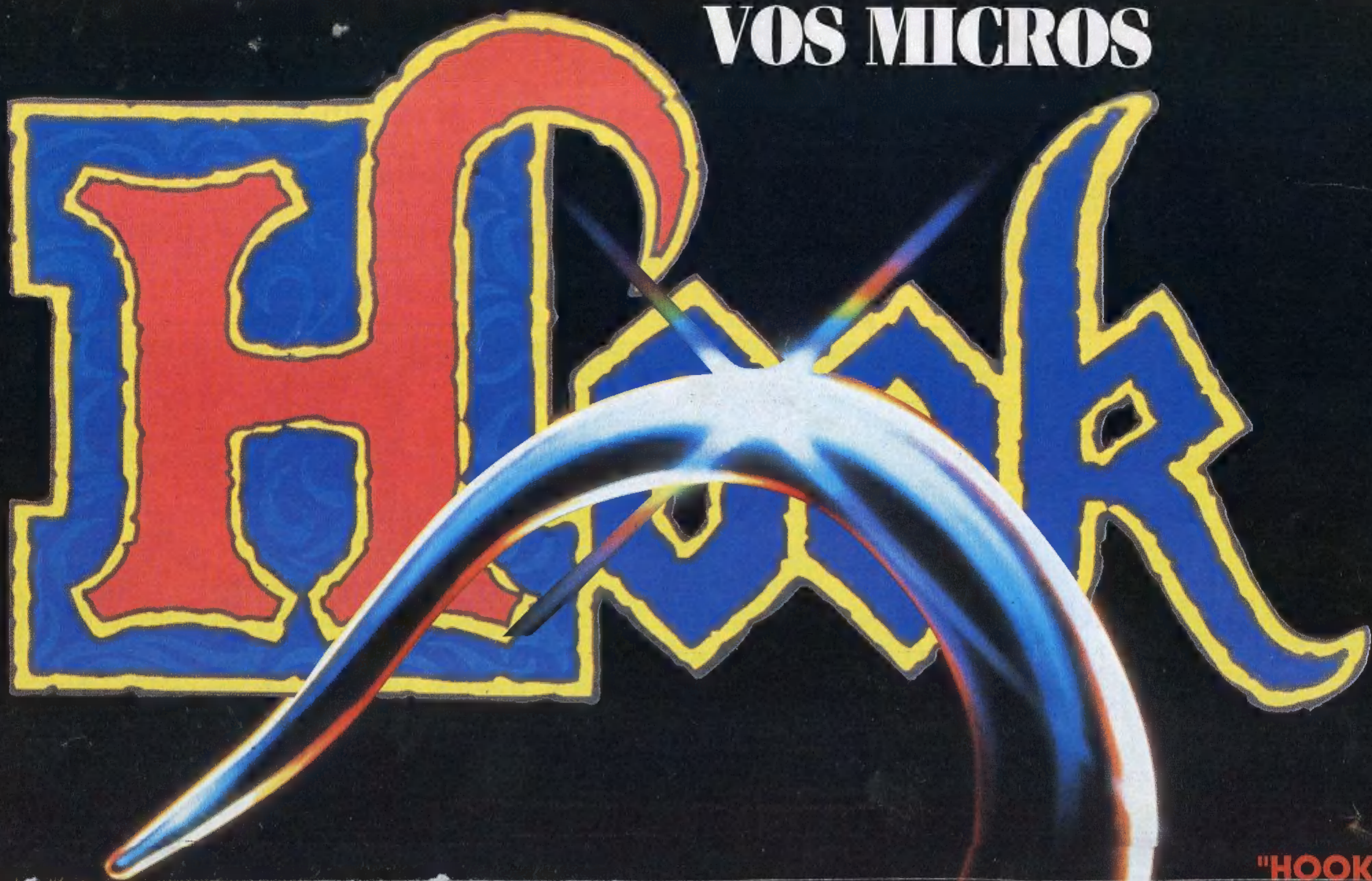


© and TM 1991 Data East Corporation.
Joe & Mac A.K.A. Caveman Ninja and
Data East are trademarks of Data East
Corporation. Used under licence. Developed
by Elite Systems Ltd.
Nintendo® and Nintendo Entertainment
System™ are trademarks of Nintendo®.



Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP 2 - 56200 LA GACILLY
Tel : 16 (1) 99.08.90.88

LA MAGIE DE SPIELBERG VA ILLUMINER VOS MICROS



PETER PAN a grandi et vit désormais bien loin de NEVERLAND

Cependant, son ennemi de toujours, LE CAPITAINE CROCHET ne l'a pas oublié et s'apprête à se venger. En kidnappant les enfants de PETER, il attire notre héros sur L'ILE DES PIRATES ET DES ENFANTS PERDU. PETER n'a pas le choix, il devra affronter le terrible CAPITAINE CROCHET s'il veut sauver ses enfants.

Aidé par la "Fée CLOCHETTE", vous êtes PETER dans ce merveilleux jeu d'aventure interactif plein de dangers, de rebondissements et de FEERIE.

"HOOK est BRILLANTISSIME, SUBLIMISSIME, GENIALISSIME." Magazine STUDIO



Le magazine JOYSTICK a dit "HOOK est un jeu d'aventure très impressionnant graphiquement, et les amateurs de contes de mythes et d'aventure vont se régaler..."



ATARI ST · CBM AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES

© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
HOOK™ AND ASSOCIATED CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF TRI-STAR PICTURES, INC.
NINTENDO®, GAMEBOY™, NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AND THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS TM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.